SUPER Famicom®

ゲーム・オン!
特別編集
協力：ハドソン

スーパーボンバーマン3

ハドソン公式
ガイドブック

ワンダーライフスペシャル 小学館

CONTENTS

❶基礎編

ゲームの基本ルール ……………………6
アイテムデータ ……………………10
ルーイデータ ……………………14

❷ノーマルゲーム編

ノーマルゲームの進め方 ……………………18
ステージ1／モリモリスター ……………………22
ステージ2／アチアチスター ……………………26
ステージ3／ブクブクスター ……………………30
ステージ4／サラサラスター ……………………35
ステージ5／ユキユキスター ……………………40
ステージ6／バグラーシップ ……………………45

❸バトルゲーム　基本ステージ編

バトルゲームの進め方 ……………………52
バトルの基本テクニック ……………………55
ステージ1／オナジミサン ……………………56
ステージ2／クルクルキャンディ ……………………58
ステージ3／ブクブクボン ……………………60
ステージ4／コロコロドカン ……………………62
ステージ5／ツルツルボン ……………………64
ステージ6／マガッテボン ……………………66
ステージ7／サラサラワープ ……………………68
ステージ8／ゴーゴートロッコ ……………………70
ステージ9／シーソーパーク ……………………72
ステージ10／ジャングルトンネル ……………………74

❹バトルゲーム　裏ステージ編

裏ステージについて ……………………78
バトルの応用テクニック ……………………80
バトルの究極テクニック ……………………81
ステージ1／オナジミサン ……………………82
ステージ2／クルクルキャンディ ……………………84
ステージ3／ブクブクボン ……………………86
ステージ4／コロコロドカン ……………………88
ステージ5／ツルツルボン ……………………90
ステージ6／マガッテボン ……………………92
ステージ7／サラサラワープ ……………………94
ステージ8／ゴーゴートロッコ ……………………96
ステージ9／シーソーパーク ……………………98
ステージ10／ジャングルトンネル ……………………100
ステージ11／ボムボックス ……………………102
ステージ12／ガタガタブロック ……………………104

❺ウラ技編

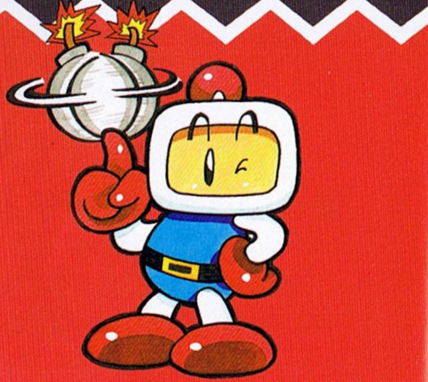
バトルゲームウラ技完全カタログ ……………………108
ノーマルゲームウラ技完全カタログ ……………………112

●ワールドボンバーシール● ……………………1
●スーパーボンバーマン4コマ劇場●
(むさしのあつし) ……………………16・50・76・106

1 基礎編

基礎を知るということはゲーム攻略の第一歩といえる。まずはゲームのルールやアイテムの効力、遊び方のコツなどを身につけよう。基本ができていないものに勝利はつかめない！

ゲームの基本ルール



ゲームの基本的なルールを知っておかないとこれから紹介していく攻略をいかすことはできない。しっかりと頭の中に入れておこう。

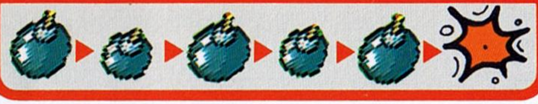
ボムを使って敵をやっつけよう!!

ボンバーマンが使う武器はボム。おいてからしばらくすると爆発し、炎が4方向に飛び出す。これを敵にあてて攻撃をするのだが、ボンバーマン自身も炎にあたるとダメージを受けるので気をつけなくてはいけない。アイテムを取ってパワーアップさせたり、並べておいて誘爆させたりすることもできる。

◀炎が長くなったり一度にたくさんおけるようになる。

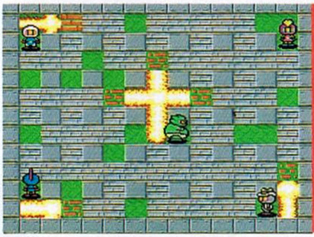
◀ボムを並べて誘爆させると広い範囲を攻撃できる。

ボムは3回ふくらんだあとに爆発



ブロックをこわして突き進め!!

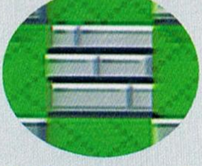
画面の中には自分と敵の他にブロックが配置されている。これをボムでこわし、道を作りながら進んでいくのだ。いかに効率よくブロックをこわしていくか、という点がゲームを進める上で大きなポイントとなってくる。



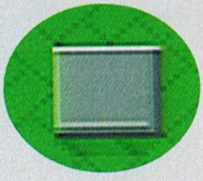
◀敵と戦うためにはブロックをこわして道を作らなくてはいけない。

ブロックは2種類ある

ボムでこわせるふつうのブロックはソフトブロックという。これに対して、ボムではこわせないブロックをハードブロックという。しっかりとおぼえておこう。



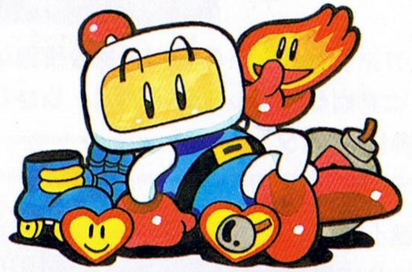
ソフトブロック



ハードブロック

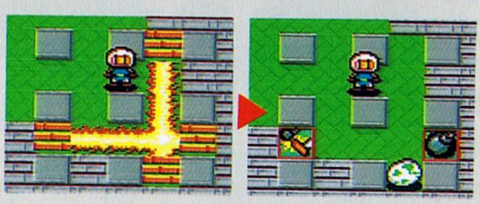
アイテムを集めてパワーアップ!!

ソフトブロックをこわすと、ときどきアイテムが出現することがある。これを取ることによってボンバーマンがパワーアップしていくのだ。ただしボムの炎をあてるとアイテムは消えてしまう。あわてているとよくこういう状況になるので、アイテムを探すときは慎重にボムをおいていきたい。



ブロックの中にあるアイテムを見つけだそう

どのソフトブロックにアイテムが隠されているのかは決まっていない。アイテムをたくさん手に入れるためには、片っ端からソフトブロックをこわしていく必要があるのだ。



心強い仲間、ルーイが登場!!

「3」で新しく登場するルーイは、ボンバーマンといっしょに戦ってくれる強い味方だ。ソフトブロックをこわすとアイテムと同じようにルーイのタマゴが出現することがある。これを取るとルーイがあらわれ、いっしょに戦ってくれる。ルーイは5種類いて、それぞれちがう能力を持っている点も大きな特徴となっている（P14参照）。

そして最後にルーイについての最重要ポイントを1つ。バトルゲームではルーイは2匹までしか登場しない。つまり、すでに2人がルーイに乗っている状態でソフトブロックをこわしても、ルーイのタマゴは絶対に出てこないのだ。こうなったらルーイに乗っているプレイヤーに炎をあて、ルーイを消してしまわないと、他のプレイヤーがルーイに乗るチャンスはないのだ。

タマゴを取ってルーイと合体

タマゴの状態ではどのルーイが出現するかわからない。またルーイに乗っているときは、敵や炎にあたってもルーイがいなくなるだけで1ミスにはならない。新たな能力が使えるというだけでなく、1度だけならミスをしてもいいというメリットもあるわけだ。

基礎編

コントローラーの使い方

コントローラーの各ボタンの役割は次のようになっている。勝負の真っ最中にとまどったりしないように、しっかりとチェックしておこう。

■L・Rボタン
未使用

■十字ボタン
カーソルの移動
プレイヤーの移動
ボムを蹴る
パスワード用の数字の選択

■セレクトボタン
未使用

■スタートボタン
ゲームを始める／ゲームの一時停止

■Xボタン
蹴ったボムを止める

■Aボタン
ボムをおく
ボムを投げる

■Bボタン
リモコンボムの爆破
（選択画面で）前の画面に戻る

■Yボタン
ルーイの能力を使う

基礎編

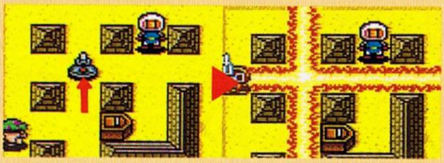
プレイ中の操作方法

Ⓐ ボムをおく／ボムを投げる

プレイヤーの真下にボムをおく。パワーグローブがあるときは、ボムの真上で押すとボムを持ち上げ、離すと投げる。

Ⓑ リモコンボムを爆破する

このボタンはリモコンを持っているときのみ使用する。リモコンボムをおいたあとに押すと、その瞬間にボムが爆発する。



Ⓧ キックしたボムを止める

このボタンはボムキックを持っているときのみ使用する。ボムを蹴ったあとに押すと、その瞬間にボムが止まる。

Ⓨ ルーイの能力を使う

このボタンはルーイに乗っているときのみ使用する。ボタンを押すと、乗っているルーイが持っている能力を使う。

モードは2つ！どちらから選ぶ？

このゲームには、面クリア型のノーマルゲームと対戦型のバトルゲームがある。どちらも前作とはかなり変わっているので、ちがった楽しさが味わえるはずだ。

ノーマルゲーム

6つのステージを突き進め！ボスとの対決もあるぞ!!

画面内のコアメカをすべてこわし次のエリアをめざすというのがノーマルゲームの基本ルール。2人で協力しながら戦ったり、前のエリアに戻ったりすることができる。強力なボスキャラとの対決も見どころだ。

エリアは全部で54

◀それぞれの星の中にたくさんのエリアがある。

2人協力プレイができる

◀2人の力を合わせれば戦いもだいぶ楽になる。

バトルゲーム

5人までの対戦OK！友だち同士で熱く戦おう

前作では4人までだった参加人数が、5人に増えて新登場。前回の勝者がアイテムをもらえるPKボンバーや、やられても外野から参加できるみそボンシステムなど新ルールのなかで新たな戦いがはじまる！

全10ステージで勝負

◀いろいろなトラップがある10ステージで対決だ。

新ルール「みそボン」採用

◀外野からちょっかいを出せるようになっている。

基礎編

アイテムデータ

ゲーム中に登場するすべてのアイテムのデータと効力を解説していく。これらをじょうずに利用することがライバルに差をつけることになるので、よく読んでおこう。

データの見方

【モード】アイテムが出現するモード。ノ＝ノーマル、バ＝バトル。【貴重度】A＝めったに出現しない、B＝ふつう、C＝よく出現する。

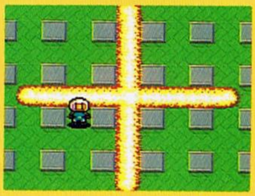
基礎編

ボムアップ

モード	ノ・バ
貴重度	C・C

1つ取るたびに一度におけるボムの上限が増えていく。一度におけるボムの最大数は8個。つまり7個以上このアイテムを取っても効果は変わらない。

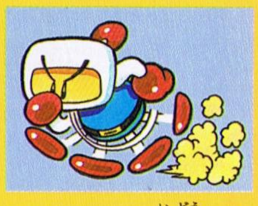
ファイアーアップ



モード	ノ・バ
貴重度	C・C

1つ取るたびにボムの火力が上下左右に1ブロック分のびる。ゲーム開始時の火力は2ブロック分なので、6個取れば最大火力（8ブロック分）になる。

スピードアップ



モード	ノ・バ
貴重度	C・C

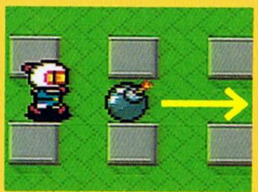
1つ取るたびにプレイヤーの移動スピードが速くなる。移動の最高スピードは9段階。速すぎても操作しにくくなるので、欲ばらないようにしよう。

フルファイアー

モード	バ
貴重度	A

1つ取るだけでボムの火力が最大（8ブロック分）になる。画面が横13ブロック×縦11ブロックということを考えると、その威力のすさまじさがわかる。

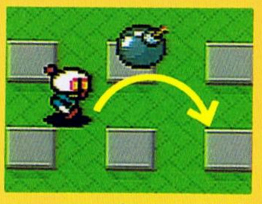
ボムキック



モード	ノ・バ
貴重度	B・C

体あたりでボムを蹴ることができる。蹴る方向は上下左右どこでもOK。蹴ったあとにXボタンを押すことで、好きな場所にボムを止めることができる。

パワーグローブ



モード	ノ・バ
貴重度	A・B

ボムをおいたあと、その場でもう一度Aボタンを押すとボムを持ち上げ、離すとボムを投げる。押しっぱなしにするとボムを持ち上げたまま移動できる。

ボヨヨンボム

モード	ノ・バ
貴重度	A・B

蹴ったときは行き止まりで跳ね返り、投げたときは着地点で跳ねる。つまりボムキックかパワーグローブがないと威力を発揮できないのだ。

パワーボム

モード	ノ・バ
貴重度	A・A

一度においたボムのうち、最初の1個目だけ火力が最大になる。「2」ではパワーボムを蹴って相手を攻撃できたが、この「3」ではその効果はない。

貫通ボム

モード	ノ
貴重度	A

ボムの炎がソフトブロックや敵を貫通する。ブロックの奥にいる敵を攻撃できたり、一度にたくさんのブロックをこわせたりするのでとても重宝する。

リモコン

モード	ノ
貴重度	A

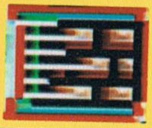
Bボタンを押すことによって、あらかじめおいておいたボムを好きなときに爆破することができる。ノーマルゲームの後半では必需品だ。

ボム通過

モード	ノ
貴重度	A

ボムを通り抜けて自由に移動できる。あやまってボムにはさまれるようなことになっても、このアイテムさえあればかんたんに脱出できる。

ブロック通過



モード	ノ
貴重度	A

ソフトブロックを通り抜けて自由に移動できる。敵に囲まれたときなどに役立つが、全エリア中で出現するのは1か所のみ、という超貴重アイテムだ。

タイマー

モード	ノ
貴重度	A

敵の動きと残り時間の減少を16秒間止めることができる。敵が点滅しはじめたらふたたび動き出す合図なので、見逃さないようによく見ておこう。

無敵スーツ

モード	ノ
貴重度	B

プレイヤーが点滅し、16秒間無敵になる。点滅が速くなると無敵時間が終わる合図なので、敵や炎にあたらないように安全な場所へ避難しよう。

ハート

モード	ノ
貴重度	A

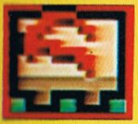
敵や炎にあたっても1回だけミスにならずにすむ。ハートの効果があらわれた直後は少しのあいだ無敵時間があるので、捨て身の攻撃も可能だ。

1up

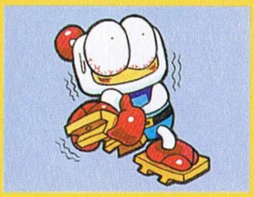
モード	ノ
貴重度	B

プレイヤーのストックが1人増える。何としても取っておきたいアイテムだが、ストックの最大数は9人なので、この場合は無理をして取る必要はない。

ゲタ



モード	ノ
貴重度	A



取るたびにプレイヤーの移動スピードが遅くなる。スピードアップの逆の効果があるアイテムだ。スピードが速くなりすぎたとき以外は取らないように。

ボーナスアイテム

リンゴ

200点

ソフトクリーム

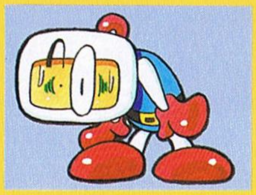
1000点

モード	ノ
貴重度	B

ボーナス得点がもらえる。リンゴはバケロンの葉をこわすと出る。

ドクロ

モード	バ
貴重度	C



右の表にある10個の効果のうち、ランダムでいずれかの状態になる。他のプレイヤーにさわって症状を移すか、他のアイテムを取るともとに戻る。

ドクロを取ったときの症状

移動スピードが極端に速くなる
移動スピードが極端に遅くなる
次々とボムをおき続ける
ボムをおけなくなる
ボムの火力が1ブロック分になる
行き止まりにぶつかるまで止まれなくなる
移動方向が逆になる（十字ボタンの上を押すと下に進む）
ボムが爆発するまでの時間が短くなる
ボムが爆発するまでの時間が長くなる
他のプレイヤーと場所が入れ替わる

スペシャルコラム1 アイテムを取ってはいけない状況とは？

右のアイテムは、どれか1つしか持つことができない。たとえばリモコンのあとに貫通ボムを取ると、リモコンはなくなってしまう。Bグループでは、常にボム通過が優先される。ボムキックからボム通過への変更はできるが、ボム通過を持っているときにボムキックを取ることはできないのだ。

Aグループ
ボヨヨンボム
パワーボム
貫通ボム
リモコン

Bグループ
ボム通過
ボムキック

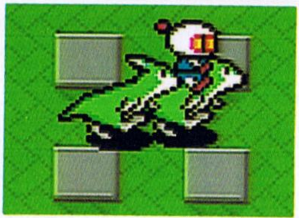
基礎編

ルーイデータ

5種類のルーイは、それぞれが強力な能力を持っている。ノーマルゲームでもバトルゲームでも、これらを使いこなすことができれば思い通りのゲーム展開に持っていけるはずだ。さらにそれぞれの能力をいかしたテクニックも紹介しておくので、何度も練習して使えるようにしておこう。

基礎編

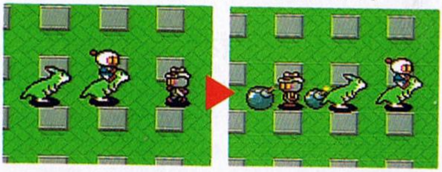
グリーンルーイ（ダッシュ）



高速移動することができる。行き止まりにぶつかるまで止まることができないので、進行方向に危険がないことを確かめてから使わないと自滅しかねない。

活用テクニック　ダッシュしながらはさもう

ダッシュして相手とすれちがうときに、ボムを2つおいてはさむというテクニックだ。"ポポン"とタイミングよくAボタンを押そう。

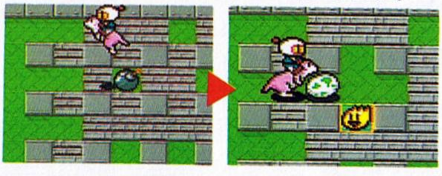


ピンクルーイ（ジャンプ）

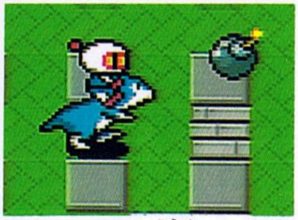
ジャンプをすることができる。進行方向にブロックやボムが2つ以上並んでいるときはジャンプできないので、まわりの状況をよく見て使うようにしたい。

活用テクニック　アイテムをひたすら取ろう

ブロックのすきまにジャンプして入りボムをおく。そのあと、すぐに逃げれば一度にたくさんのソフトブロックをこわすことができる。

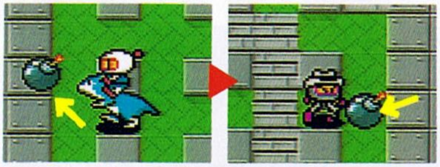


ブルールーイ（ボムキック）



活用テクニック 画面のはしから奇襲!!

画面のはしに向かってボムを蹴ると、パワーグローブと同じように反対側のはしからボムがあらわれる。奇襲攻撃にはもってこいだ。

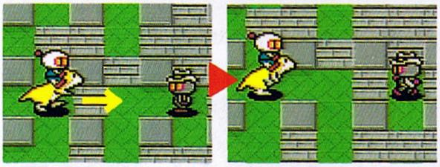


ボムを蹴ることができる。効果はパワーグローブと似ているが、こちらは真下にあるボムではなくルーイの目の前にあるボムを飛ばすことができる。

イエロールーイ（ブロックキック）

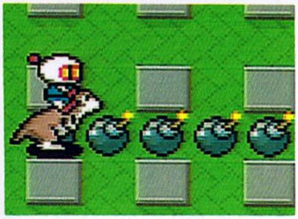
活用テクニック 相手をとじこめよう!

相手がブロックのすきまにいるときはすかさずブロックキック。こうして閉じ込めてしまえば、相手はどうすることもできなくなる。



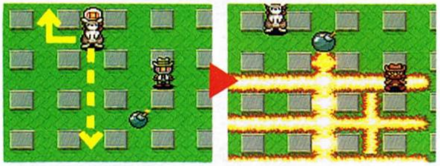
ソフトブロックを蹴ることができる。蹴ったブロックがその先のブロックにあたった場合は、連続してブロックが移動する。攻撃としても使える恐ろしい能力だ。

ブラウンルーイ（ラインボム）



活用テクニック 誘爆で攻撃だ!

下の写真のように、遠くにあるボムに誘爆させることができるのがラインボムの恐ろしさ。油断している相手のスキをつくのだ。



一度におけるだけのボムを一気におく。1～2個しかボムをおけないとあまり効果がないが、5～6個おけるようになるとすさまじい破壊力を発揮する。

基礎編

得技はダンス

スーパーボンバーマン3

まんが/むさしのあつし

2

ノーマルゲーム編

各ステージの特徴や出現する敵キャラ、重要アイテムが手に入る場所など、ゲームクリアに欠かせないデータを完全収録。このガイドがキミを感動のエンディングへとみちびく！

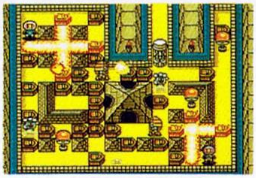
ノーマルゲームの進め方

新たなルールの登場によって大きく変化したノーマルゲーム。最後のボスまでたどりつくためにも、これらのルールをおぼえて有効に活用していこう。

ノーマルゲーム編

6つの星でライバルたちと対決だ!!

ノーマルゲームは６つのステージに分かれていて、それぞれのステージには４つのエリアとボスがいる。さらにエリアがいくつかに分かれていることもあるので、合計すると54面＋ボス７体ということになる。クリアするまでかなり長い戦いになるだろう。でも、２人同時プレイができるので、協力しながら戦えばサクサクと進めるはずだ。



◀敵キャラだけでなくトラップにも気をつけないといけない。

▲２人で戦えばとても心強い。１人では苦労する敵も楽に倒せるだろう。

画面の見方

プレイヤーの残り数
１upアイテムを取ったり一定のスコアに達する（最初は１万点、以後２万点ごと）と増える。

コアメカの残り数
画面の中に残っているコアメカの数が表示される。

コアメカ
出口を開けるためのカギ。画面内にあるすべてのコアメカをこわすと出口やゲートが開く。

トラップ
画面内に配置されたしかけのこと。敵を倒すときに役立つものもある。

出口
次のエリアへ通じている。エリアが複数に分かれている場合は出口ではなくゲートがある。

ノーマルゲームの流れ

ここではノーマルゲームの基本的な進め方を紹介していく。②〜④まではどの順番で進めてもいいが、ここで紹介している順番で進めると楽にクリアできるはずだ。

1 エリアを選ぶ

戦うエリアを選ぶ。選べるのはすでにクリアしたエリアと、その次のエリアとなっている。たいていは次のエリアを選ぶことになる。

2 敵キャラをすべて倒す

エリアを選んで戦いが始まったら、まず敵キャラを倒してしまおう。コアメカさえこわせばクリアはできるがジャマものは早めに片づけてしまいたい。

3 コアメカをこわす

次にコアメカをすべてこわす。残り時間が少なくなったときのことを考えて出口を開けておけば、ゆっくりとアイテム探しに専念できるというわけだ。

4 アイテムを手に入れる

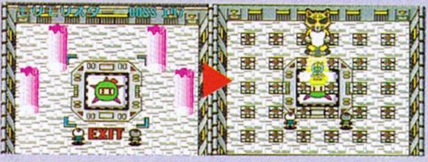
ブロックをこわしてアイテムを残らず取ろう。出現するアイテムは各エリアごとに紹介しているので、これと照らし合わせながら探すといいだろう。

5 出口に入って次のエリアへ

最後に出口に入る。これで次のエリアへ進むことができる。ちなみに2人同時プレイの場合は、どちらかのプレイヤーが出口に入ればクリアとなる。

6 ステージの最後はボスと対決

エリア選択画面で「BOSSエリア」を選ぶとボスとの対決になる。この戦いに勝たないと次のステージに進むことができないのでがんばろう。



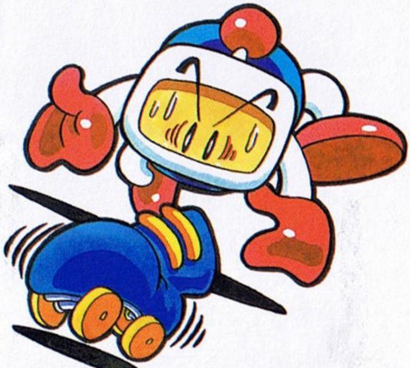
ボンバーマンの弱点はこの4つ

ノーマルゲームでは右の4つのうちいずれかの状況になると1ミスとなってしまう。このなかでとくに気をつけなくてはいけないのが敵の体あたりと攻撃だ。後半のステージになると、移動スピードが速い敵や弾を撃ってくる敵などがたくさん登場する。一度にたくさんの敵を相手にせず、ソフトブロックを少しずつ破壊してなるべく1対1で戦うように心がけよう。

ミスをするとほとんどのアイテムがなくなる！

ミスをするとストックが減るだけでなく、ボムアップとファイアーアップ、スピードアップ以外のアイテムがなくなってしまう。貴重なアイテムを手に入れたあとは慎重に。

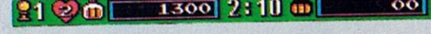
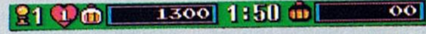
ボムアップ・ファイアーアップ・スピードアップは残る



2人プレイではストックを分け合う

2人同時プレイでは残りストックを2人で分け合う。つまりパートナーがミスばかりしていると自分が復活できなくなってしまうのだ。逆にうまい友だちといっしょにプレイすれば、ふだんは行けない先のエリアまで進むことができるので練習になる。

◀1人がミスをしてもパートナーがミスを少なくすれば先まで進めるのだ。

1	現在のストックの数は3。今戦っている1Pを入れると全部で4ということになる。
2	 ストックを1つ使って2Pが登場。当然残りストックは2になる。だが全体の数は4のままだ。
3	2Pがミスをしてゲームオーバーに。だがこのとき2Pがスタートボタンを押すと……。
4	 ストックを使ってふたたび復活。ただし残りストックが0になると復活はできなくなる。

ノーマルゲーム 3大基本テクニック

ノーマルゲーム全体で使える代表的なテクニックはこの3つ。基本中の基本ばかりなので、これらのテクニックをつねに意識しながら戦うようにしよう。

1 状況にあわせてルーイを使い分ける

おけるボムが少ないときのブラウンルーイなど、ルーイがあまり役に立たない状況というのはよくある。こんなときにブロックの中からタマゴが出たら、わざと炎にあたって別のタマゴを取ってみよう。

2 前のエリアに戻ってアイテムを補給

すでにクリアしたエリアなら戻ることができる。戻ったエリアにはちゃんとアイテムが出るので補給もガンガンできるというわけだ。とくにボス戦の前はボムアップやハートなどを補給しておくと効果絶大。

3 敵キャラの移動パターンをおぼえる

敵キャラの動きにはいくつかのパターンがあり、それらを大きく分けると下で紹介している4つになる。敵キャラが次にどの方向に動くかということがわかっていれば、どこにボムをおけばかんたんに倒せるかということも見えてくるはず。

おとぼけパターン

てきとうに進行方向を変えるパターン。動きを予測しにくいのでとてもやっかい。

気まぐれパターン

ふだんはおとぼけパターンだが、プレイヤーの縦か横に並ぶと追ってくる。

追いかけパターン

なるべくプレイヤーに近づくように移動する。追い込まれやすいので要注意。

待ちパターン

エリア開始時の場所からあまり動こうとしない。比較的、倒しやすいタイプだ。

STAGE:1

モリモリスター

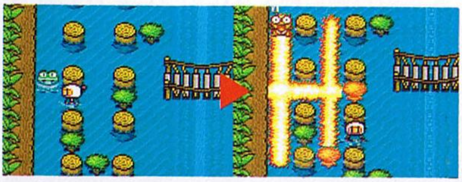
ジャングルが舞台のモリモリスター。敵の攻撃はそれほど激しくないので、このステージで基本的なテクニックを身につけておこう。

ノーマルゲーム編

チェックポイント グェールの動きにまどわされるな!

◀ジャンプをしているときは下をくぐれる。

ステージ1でやっかいなのがグェール。地上にいるときしかダメージを与えることができないのだが、ぴょんぴょんと跳ねてばかりいるのだ。こいつを確実に倒すには、着地点をねらってあらかじめボムをおくしかない。下の写真のように着地点に炎がとどくようにおいておこう。



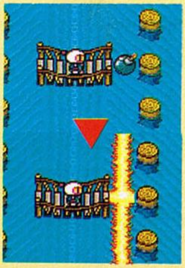
STAGE:1 トラップデータ

ジャングル

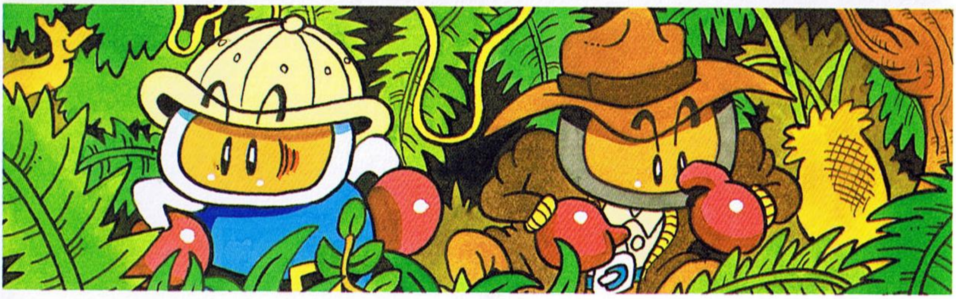
ジャングルの中に入るとプレイヤーや敵、ボムなどすべてのものが隠れてしまう。敵がひそんでいることもあるので要注意。

橋

橋にはボムをおけない。写真のように炎が来ないという特徴もある。また敵は橋を渡らないこともおぼえておくと便利。



重要アイテム出現エリア		
ボム通過 4-1	ハート 4-1	1up 4-2



STAGE:1 敵キャラデータ

人喰花プラントマン

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	100

しつこく追いかけてくるやっかいなやつ。少し離れたところにボムをおいて寄ってくるのを待とう。

とかげ戦士リザードマン

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	400

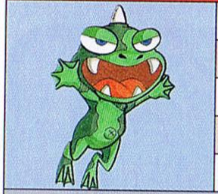
見た目は強そうだがステージ1の中では倒しやすい部類に入る。地形を利用してボムで閉じ込めてやろう。

木霊トレント

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	200

ふだんはソフトブロックと同じ形でじっとしているが、プレイヤーが近づくと動き出すので気をつけよう。

グェール



HP	1
スピード	ふつう
ブロック	○
パターン	おとぼけ
スコア	300

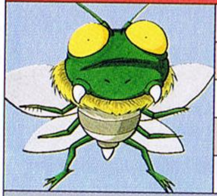
ステージ1では最大の強敵。2ブロック分のジャンプをするので着地点をねらってボムをおいておこう。

バスタースライム

HP	1
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	100

移動スピードが速いのが特徴。だがそれ以外はこれといったポイントがないので楽に倒せるはずだ。

ドラゴンフライ



HP	1
スピード	ふつう
ブロック	○
パターン	おとぼけ
スコア	300

ソフトブロックの上を通過してくる。こいつが近くにきたら、すぐに逃げられるようにボムはおかないこと。

コアメカウォーカー1

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	400

倒すとコアメカが出現する。つまりこいつを倒さないかぎりそのエリアをクリアすることはできないのだ。

データの見方 **HP**／体力　**スピード**／移動スピード　**ブロック**／ソフトブロックを通過する=○　しない=×　**パターン**／移動パターン(P21参照)　**スコア**／倒したときにもらえるスコア

ノーマルゲーム編

エリア1

登場する敵キャラ
プラントマン×2
リザードマン×2

出現するアイテム
ボムアップ×2
ファイアーアップ×2
スピードアップ×1
ルーイ×2

エリア2

登場する敵キャラ
トレント×2
グェール×1
プラントマン×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ボムキック×1
ソフトクリーム×1

エリア3-1

登場する敵キャラ
バスタースライム×2
トレント×1
グェール×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1
ルーイ×1

エリア3-2

登場する敵キャラ
ドラゴンフライ×1
プラントマン×2
リザードマン×2
コアメカW1×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
タイマー×1

エリア4-1

登場する敵キャラ
グェール×2
プラントマン×1
リザードマン×1
コアメカW1×1

出現するアイテム
ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
ボム通過(つうか)×1
ハート×1

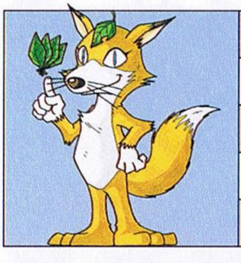
エリア4-2

登場する敵キャラ
バスタースライム×2
ドラゴンフライ×2
グェール×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
無敵(むてき)スーツ×1
1up×1　ルーイ×1

STAGE:1 ◆BOSS　バケロン

キツネの姿をしているときは動きが遅いが、ひとだまになると動きがすばやくなり行動パターンも変わる。この変化に対応することがここでのポイントだ。



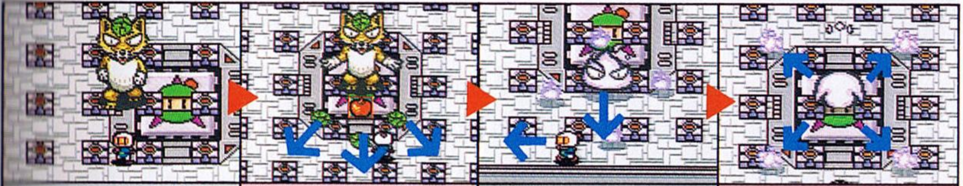
HP	6
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	5000

持っていたいアイテム

ボムアップ

ファイアーアップ

行動パターン　急速つっこみに注意!!



▲スタート直後はゆっくりと動く。こちらに向かってくることはない。ここでなにもしなければバケロンは変身を解きひとだまになる。

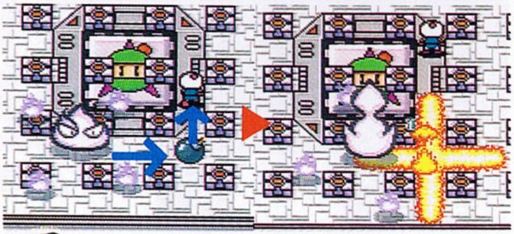
▲キツネ姿のバケロンの近くにボムをおくと葉っぱを出す。あたるとボムをおけなくなるがこわすとボーナスアイテムのリンゴが登場。

▲変身を解いてひとだまの姿になると、バケロンは突っ込んでくる。このとき、あらかじめボスの縦か横に並んでいるとかわしやすい。

▲突っ込んだあとにいったん止まり、小さいひとだまを四方に飛ばす。うかつに近づかないこと。このあとはふたたびキツネになる。

攻撃チャンス　バケロンの通り道にボムをおいておこう

バケロンがひとだまになって突っ込んできたら、その場にボムをおいてから逃げよう。このとき右の写真のように引きつけないと、バケロンがボムではなくプレイヤーのほうに突っ込んでくるので気をつけること。



STAGE:2

アチアチスター

ステージ1とくらべるとトラップの危険度が増し、地形も複雑になっている。ここでは1つずつ考えながらボムをおくことがたいせつだ。

チェックポイント 地形を利用して戦おう!!

▲このように地形を利用すると楽に倒せる。

一本道になっているところでは、出口付近にボムをおいて敵を閉じ込めるといい。くれぐれも地形をこわして敵の逃げ道を作らないように。また画面の上下がつながっているところは、緊急の避難通路として役立つのでおぼえておこう。

STAGE:2 トラップデータ

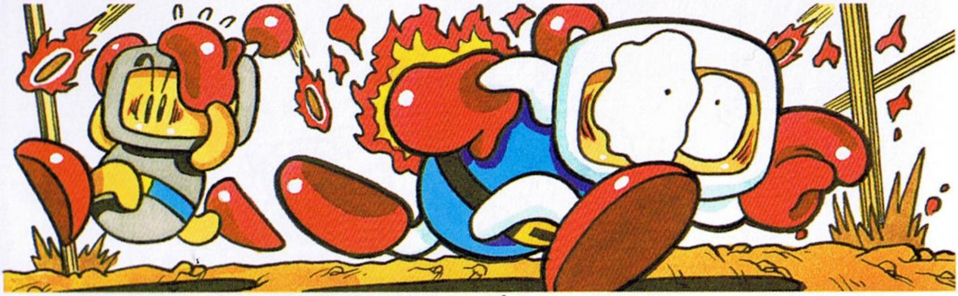
火山弾

巨大な火山に目があらわれいくつかの火山弾を降らせる。火山弾の着地点は影で確認できるので、早めに逃げておこう。

トロッコ&スイッチ

トロッコに乗るとブロックをこわしたり、体当たりで敵をやっつけることができる。線路を切り替えるためのスイッチもある。

重要アイテム出現エリア		
	貫通ボム3-2	リモコン3-3



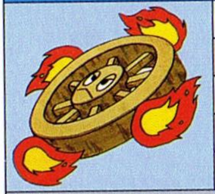
STAGE:2 敵キャラデータ

岩男ロックン

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	200

ふだんはソフトブロックと同じ形でじっとしているが、プレイヤーが近づくといきなり動き出す。

火炎車ボーボ



HP	1
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	200

移動スピードが速いので倒しにくい。できるだけ行き止まりに閉じ込めて倒すことを心がけよう。

怪鳥ホークマン

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	200

これといった特徴はない。ステージ2ではいちばん倒しやすい敵なので、先にやっつけてしまうのが得策だ。

火の精グレイン

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	300

移動中にときどき止まり、上下左右に2ブロック分の炎を出す。ボムがこれにあたるとすぐ爆発してしまう。

変身カメーストーン

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	300

透明になることがあり、このあいだは炎をあてても倒すことができない。実体があるときに攻撃しよう。

岩石ガシーン

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	500

ボムを食べる能力を持っている。2個連続でボムをおけば1個目を食べているあいだに次のボムで倒せる。

コアメカウォーカー2

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	400

倒すとコアメカが出現する。コアメカウォーカー1とほとんど変わらないのでかんたんに倒せるだろう。

データの見方　**HP**／体力　**スピード**／移動スピード　**ブロック**／ソフトブロックを通過する＝○　しない＝×　**パターン**／移動パターン（P21参照）　**スコア**／倒したときにもらえるスコア

エリア1

登場する敵キャラ

ロックン×2
ボーボ×2
ホークマン×1

出現するアイテム

ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
ソフトクリーム×1
ルーイ×1

エリア2-1

登場する敵キャラ

ロックン×2
グレイン×2
ボーボ×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1

エリア2-2

登場する敵キャラ

グレイン×1
カメーストーン×2
ホークマン×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ルーイ×1

エリア3-1

登場する敵キャラ

カメーストーン×1
ボーボ×2
ホークマン×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ボムキック×1
ソフトクリーム×1

エリア3-2

登場する敵キャラ

ロックン×4
カメーストーン×1
ホークマン×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
貫通(かんつう)ボム×1

エリア3-3

登場する敵キャラ

カメーストーン×1
ガシーン×1
ホークマン×2

出現するアイテム

ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
リモコン×1
無敵(むてき)スーツ×1

エリア4-1

登場する敵キャラ	出現するアイテム
グレイン×2	ボムアップ×1
ボーボ×2	ファイアーアップ×2
ガシーン×1	パワーボム×1
コアメカW2×1	ルーイ×1

エリア4-2

登場する敵キャラ	出現するアイテム
カメーストーン×1	ボムアップ×1
ガシーン×2	ファイアーアップ×1
ホークマン×3	スピードアップ×1
コアメカW2×1	

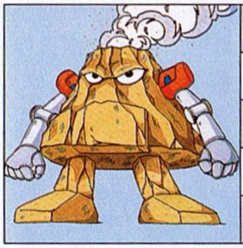
STAGE:2◆BOSS ドッカーン

炎を使った攻撃にあたるとボムはすぐに爆発してしまう。リモコンがあるなら楽勝だが、そうでないなら慎重にボムをおいて自滅してしまうのをふせごう。

持っていたいアイテム

ファイアーアップ

リモコン



HP	6
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	5000

行動パターン 炎の腕がとてもやっかい

▲炎の腕を振りまわしながら移動。ドッカーンの真上か真下にいれば比較的安全だ。

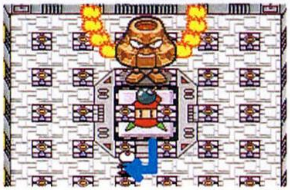
▲炎の弾を撃ってくることもある。弾は波のようにくねくねと曲がりながら飛んでくる。

▲両手を飛ばし画面をゆらす。このあいだプレイヤーは動けなくなってしまうのだ。

▲通常エリアのトラップと同じように、火山弾を飛ばしてプレイヤーを攻撃してくる。

攻撃チャンス ドッカーンの下にボムをおこう

右の写真のように、ドッカーンの真下にボムをおいたら下に移動してブロックのかげで退避。これだけでおもしろいようにダメージを与えられる。ブロックのかげに隠れるときに大きく横に移動すると攻撃がはずれてしまうので要注意。


◀次に炎の弾や腕飛ばしがきてもいいように、3ブロック以上は下がっておこう。

STAGE:3

ブクブクスター

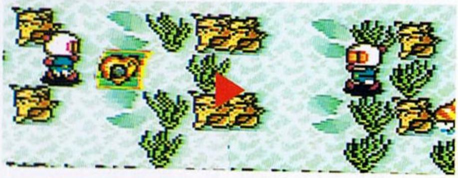
これまでのステージと決定的にちがうのは敵キャラが攻撃的なこと。体あたり以外の攻撃をしてくる敵が多いので気を引きしめて戦おう。

チェックポイント 遠くから炎をあてよう

うかつに近づくと敵の攻撃にやられてしまう。ボムの火力が大きいならできるだけ遠くから炎をあてよう。火力が小さいときは地形を利用したり、遠くにボムをおいて敵が近づくのを待ちぶせよう。

チェックポイント うかつに水流に近づいてしまうと……

地形によっては水流に押されて閉じ込められてしまう場合がある。こうならないためにも、水流のあいだを通るときはそのあとにどうなるかを考えておこう。



STAGE:3 トラップデータ

水流

あいだに入るとうずの回転方向へ飛ばされる。正面から入った場合は十字ボタンでブレーキをかけ、途中で止まることができる。

スミ(シーバルーン)

純粋なトラップではなく敵キャラの攻撃の一種。シーバルーンがスミをはくたびに画面が暗くなり敵の動きがわかりにくくなる。

重要アイテム出現エリア	ボム通過	1up	リモコン	ブロック通過
	1-2	2-2 3-2	3-1	3-3

STAGE:3 敵キャラデータ

シーバルーン

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	300

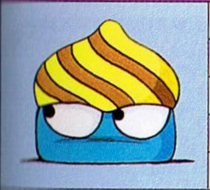
スミをはいて画面を暗くしたり、地面にもぐってボムの炎から身を守ったりするやっかいな敵キャラ。

クラゲダール

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	300

電撃を出して攻撃をする。このあいだはクラゲダールを中心とした8ブロックの中に入ってはいけない。

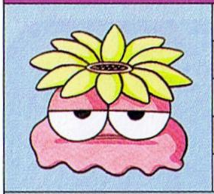
貝獣ゴーガ



HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	400

ときどき地面にもぐって身を隠す。このあいだはあたってもダメージを受けないがこちらの炎もあたらない。

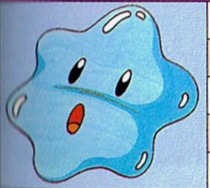
イソギンチャック



HP	1
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	200

プレイヤーのとなりまでくると体をのばして攻撃をする。近づかれたらボムをおいて足止めしつつ逃げよう。

ビィローン



HP	1
スピード	遅い
ブロック	○
パターン	おとぼけ
スコア	600

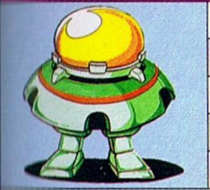
ときどきダッシュをする。ブロックを越えてダッシュすることもあるので油断して体あたりされないように。

フィッシャーマン

HP	2
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	300

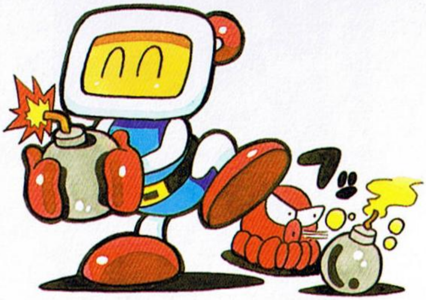
進行方向の先にプレイヤーがいるとヤリを投げる。よけてもいいが、ボムをおいて盾がわりにしてもいい。

コアメカウォーカー3



HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	400

倒すとコアメカが出現する。データはコアメカウォーカー2とまったく同じなので楽勝で倒せるだろう。



データの見方 **HP**／体力　**スピード**／移動スピード　**ブロック**／ソフトブロックを通過する＝○　しない＝×　**パターン**／移動パターン（P21参照）　**スコア**／倒したときにもらえるスコア

エリア1-1

登場する敵キャラ

シーバルーン×1
クラゲダール×3

出現するアイテム

ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
ボムキック×1

エリア1-2

登場する敵キャラ

ゴーガ×2
クラゲダール×3

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ボム通過×1
ルーイ×1

エリア2-1

登場する敵キャラ

ゴーガ×1
クラゲダール×2
イソギンチャック×2

出現するアイテム

ファイアーアップ×1
ボヨヨンボム×1
ソフトクリーム×1

エリア2-2

登場する敵キャラ

クラゲダール×3
イソギンチャック×1
ビィローン×1

出現するアイテム

ボムアップ×1
パワーグローブ×1
1up×1

エリア3-1

登場する敵キャラ

シーバルーン×1
ゴーガ×2
フィッシャーマン×1

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
リモコン×1
ルーイ×1

エリア3-2

登場する敵キャラ

シーバルーン×1
イソギンチャック×2
ビィローン×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
1up×1

エリア3-3

登場する敵キャラ
シーバルーン×2
フィッシャーマン×1
ビィローン×1
コアメカW3×1

出現するアイテム
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1
ブロック通過×1

エリア4-1

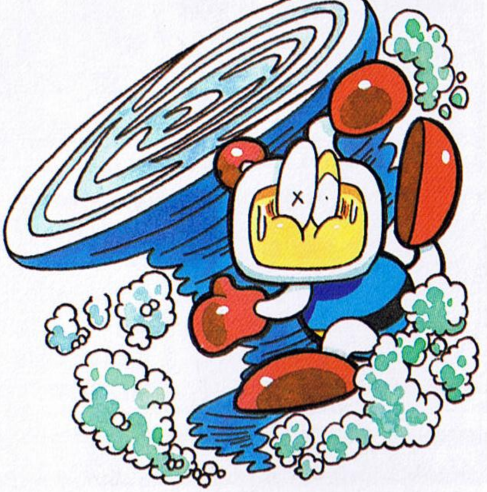
登場する敵キャラ
クラゲダール×2
イソギンチャック×1
ビィローン×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ルーイ×1

エリア4-2

登場する敵キャラ
シーバルーン×2
フィッシャーマン×2
コアメカW3×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ゲタ×1



スペシャルコラム2 2人プレイならではの協力プレイとは!?

2人同時プレイをしているときは2人でしかできない作戦を意識して使うとスムーズに進める。基本的な戦法としては、2Pがボムをおいて敵を足止めしつつ、1Pが閉じ込めるといったものがある。他にも工夫しだいでいろんなことができるので、探してみるといいだろう。

▲2Pと1P、2人のボムで相手をはさむのもいい。

◀水流に押されてしまったら……。

◀2Pが裏側から救出してあげよう。

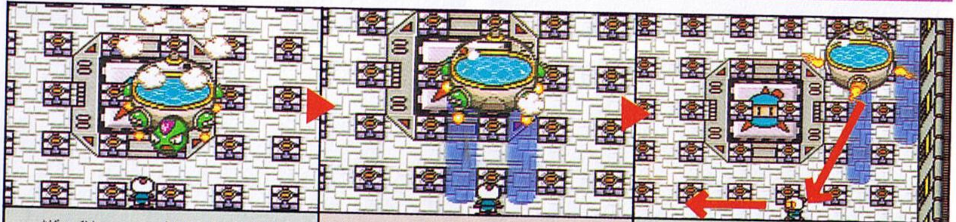
STAGE:3◆BOSS ガメプク

こちらの動きを封じるようないやらしい攻撃が多いガメプク。移動スピードが速いので、ちょっとした油断が命取りになる。一瞬たりとも気をゆるめられない。

持っていたいアイテム	スピードアップ	リモコン

HP	6
スピード	速い
ブロック	○
パターン	特殊
スコア	5000

行動パターン 頭を引っこめたあとの突っこみに注意



▲体が光ったら水蒸気で攻撃をしてくる。回転しながら広がったあと、水蒸気は画面の外側に飛んでくる。いくつかの水蒸気はプレイヤーに向かってくるが、あたってもミスにはならない。動きが遅くなるだけだ。

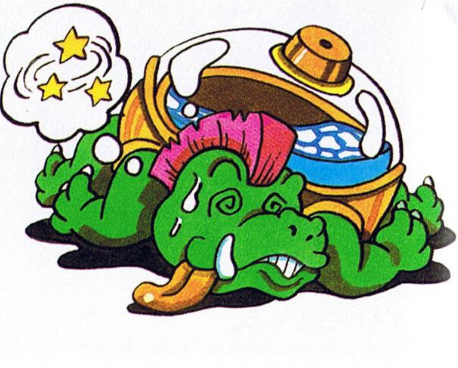
▲ガメプクの体の中がゆれたら水で攻撃してくる合図。水はプレイヤーがいる方向へ曲がってくるが、ガメプクの真下にいればかんたんによけられる。水にふれるとプレイヤーとボムが流されてしまうので気をつけよう。

▲ガメプクはときどき高速で移動する。かならずプレイヤーをねらってくるわけではないが、たまに一直線に向かってくることがある。ぼーっとしているとモロにくらうので、つねに逃げる準備をしておこう。

攻撃チャンス 体が光ったら頭の真下から攻撃

ガメプクは水蒸気を出しているあいだその場に止まり、まったくの無防備になる。この瞬間をねらってボムをおくのだ。上で紹介しているように水蒸気を出す前は体が光るので、こうなったらすばやくボムをおきにいこう。

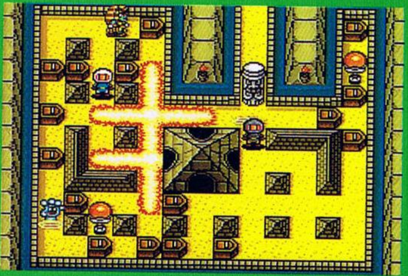
◀ガメプクの体が光ったらボスの真下にボムをおく。ブロックがあって真下におけない場合は頭の横におこう。



STAGE:4

サラサラスター

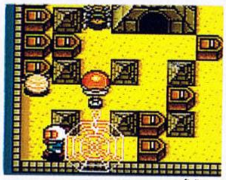
ステージ4はかなりのテクニックが必要とされる。細い通路が多いので、すばやくボムをおく場所を考えないとすぐ追い込まれてしまうのだ。



チェックポイント やっかいな敵は早めに倒そう

ファラーやスパイダーなどの強敵を残しておくと一度に攻撃される可能性が高い。早めに1匹ずつ倒してしまおう。

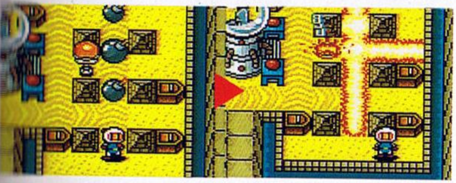
▲炎は強力だが1匹ならなんとか倒せるはず。



▲スパイダーはまっ先に倒しておきたい。

チェックポイント 流砂を使ってコアメカをこわすには…

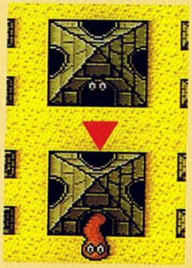
ステージ4の後半ではボムを流砂に乗せないとコアメカをこわせない場所がある。1個ずつおくとタイミングを合わせにくいが連続でおけばうまくいくはずだ。



STAGE:4トラップデータ

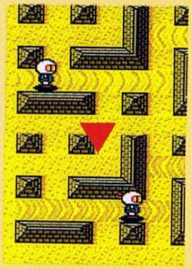
ピラミッド

ピラミッドに開いている4つの穴からヘビが出現する。出現する前に目が見えるので注意して見ていればあたることはない。



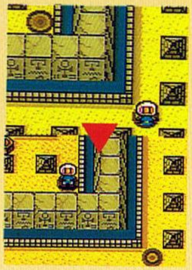
流砂

この上にプレイヤーやボムが乗ると流されてしまう。逆走すると動きが遅くなるが砂の流れと同じ方向に進めば移動が速くなる。

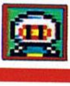


アリ地獄

つねに2つ1セットで登場する。入るともう片方のアリ地獄までワープできる。ワープ後に少しの無敵時間があるのがオイシイ。



重要アイテム出現エリア


1up 2-1 4-2

貫通ボム 2-2

ボム通過 3-1

ハート 4-1

敵キャラデータ

砂男サンディ

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	400

近くにボムをおくと地中に隠れる。このあいだは体あたりされないが、こちらの攻撃もあたらない。

毒茸怪人マタンゴ

HP	1
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	400

進行方向にプレイヤーがいると胞子を飛ばす。あたるとミスになるがボムを盾にしてかわすことができる。

怪虫クローラ

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	500

ときどき丸まることがある。このあいだは炎をあててもダメージを与えられないので気をつけよう。

火炎怪人ファラー

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	800

2ブロック分の長さの炎を出す。ボムがこの炎にあたると爆発してしまうのでうかつに攻撃するのは危険だ。

風の精ハリケーン

HP	1
スピード	遅い
ブロック	○
パターン	待ち
スコア	300

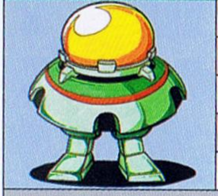
風をおこしてプレイヤーを引き寄せる。このあいだは止まっているので攻撃のチャンスともいえる。

大蜘蛛スパイダー

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	500

クモの巣を出して攻撃をする。これはすべての障害物を越えるので思わぬ場所から攻撃されることがある。

コアメカウォーカー4



HP	2
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	600

倒すとコアメカが出現する。HPが2あり移動スピードも少し速くなっているがやはり楽に倒せるだろう。

データの見方 **HP**／体力　**スピード**／移動スピード　**ブロック**／ソフトブロックを通過する＝○　しない＝×　**パターン**／移動パターン（P21参照）　**スコア**／倒したときにもらえるスコア

ノーマルゲーム編

エリア1-1

登場する敵キャラ

サンディ×3
ファラー×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1
ボムキック×1

エリア1-2

登場する敵キャラ

サンディ×2
マタンゴ×2
クローラ×1

出現するアイテム

ボムアップ×1
無敵スーツ×1
ルーイ×1

エリア2-1

登場する敵キャラ

ファラー×2
マタンゴ×3

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
1up×1

エリア2-2

登場する敵キャラ

ファラー×2
クローラ×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
貫通ボム×1
ソフトクリーム×1

エリア2-3

登場する敵キャラ

サンディ×1
マタンゴ×2
クローラ×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
パワーボム×1

エリア3-1

登場する敵キャラ

サンディ×2
マタンゴ×1
ハリケーン×2

出現するアイテム

ファイアーアップ×1
ボヨヨンボム×1
ボム通過×1

エリア3-2

登場する敵キャラ

スパイダー×２
マタンゴ×２
ハリケーン×２

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
パワーグローブ×１

エリア3-3

登場する敵キャラ

サンディ×２
ファラー×２
スパイダー×２

出現するアイテム

ボムアップ×２
ファイアーアップ×１
ルーイ×１

エリア4-1

登場する敵キャラ

ファラー×２
クローラ×２
ハリケーン×２

出現するアイテム

ボムアップ×１
ハート×１

エリア4-2

登場する敵キャラ

サンディ×２
スパイダー×１
クローラ×２
コアメカW４×１

出現するアイテム

ファイアーアップ×１
１up×１
ルーイ×１

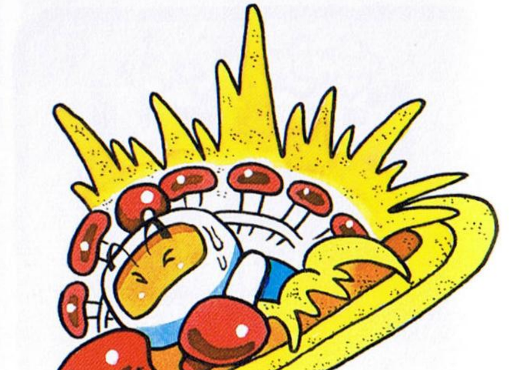
エリア4-3

登場する敵キャラ

マタンゴ×２
クローラ×１
ハリケーン×２
コアメカW４×２

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
スピードアップ×１



STAGE:4◆BOSS ポンチョーズ(トゲトゲ&チクチク)

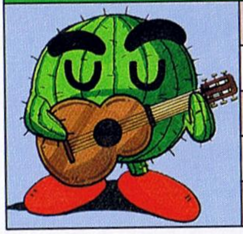
ここではトゲトゲとチクチクという2体のボスと同時に戦わなくてはいけない。チクチクはたいした攻撃をしてこないので、トゲトゲ→チクチクという順番で戦うことさえおぼえておけばなんとかなる。とにかくあせらないことが大切だ。

持っていたいアイテム	ボムキック	リモコン

トゲトゲ

HP	6
スピード	速い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	5000

チクチク



HP	6
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	5000

行動パターン トゲトゲのぼうし攻撃をかわせ

▲トゲトゲはプレイヤーと縦か横に並ぶとぼうしを飛ばす。ぼうしを投げようとしたら、すぐにジグザグに動いて逃げよう。

▲チクチクはトゲで攻撃してくる。いったん上空へ飛んだトゲが地上に降ってくるのだ。トゲの着地点は地面にうつる影でわかる。

▲チクチクがギターを弾き始めると、トゲトゲが高速でプレイヤーを追いかける。追いつかれそうになったらボムで足止めをしよう。

▲「COME ON」という文字が画面に出るとトゲトゲが4方向にトゲを発射する。チクチクはぼうしを飛ばして攻撃をしてくる。

攻撃チャンス 追ってくるトゲトゲめがけて攻撃

攻撃チャンスはぼうし攻撃をかわしたあと。相手の近くにボムをおき、トゲトゲとボムとプレイヤーが一直線に並ぶような位置で待機するのだ。そのあとは爆発寸前に逃げればOK。トゲトゲを倒したらチクチクも同じパターンで倒せる。

▲ぼうしの戻りぎわにボスの近くにボムをおこう。 ▲少し待ったあと逃げれば炎がボスを直撃する。

ノーマルゲーム編

STAGE:5

ユキユキスター

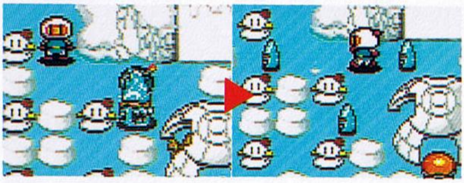
不意をつくトラップが多いので、つねにトラップがあることを意識していないとミスを連続してしまう。時間が許すかぎりゆっくり進もう。

チェックポイント 一歩ずつゆっくりと進まないと……!!

このステージで敵キャラと同じくらいこわいのがトラップの穴だ。気がついたときには目の前に穴ができていた、という状況になりがちなので、少しずつ移動して穴に閉じ込められないようにしよう。

チェックポイント 場合によってはアイスタワーを倒さない

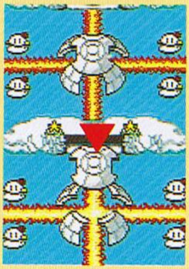
アイスタワーを倒すと強敵のアイスタワーJr.が出現してしまう。アイスタワーを倒さなくてもコアメカをすべてこわせる場合は相手にしないほうが無難だ。



STAGE:5 トラップデータ

かまくら

中に入るとプレイヤー、ボム、敵キャラが見えなくなる。かまくらの中心でボムが爆発すると屋根がふっ飛び、中が見える。



穴

最初はふつうの地面だが、一度通るとヒビが入りもう一度通ると穴が開く。穴に落ちることはないが通り抜けることはできない。

雪玉

雪玉は画面の上におかれている。この下でボムが爆発すると雪玉がごろごろと下に向かって転がり、あたると1ミスとなる。

重要アイテム出現エリア

ボム通過 1-2

貫通ボム 3-1

ハート 4-1

1up 4-4

STAGE:5 敵キャラデータ

原人ピグミン

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	300

3ブロック分の長さを持った鎖をのばして攻撃をする。よけきれないときはボムをおいて盾にしよう。

原人コロボックル

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	800

ときどき体を丸めてジャンプをする。このあいだはダメージを与えることができないので素直に逃げよう。

アイスタワー

HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	400

地面にもぐったり弾を撃ったりする。地中にいるあいだはダメージを与えられず、弾はボムでふせげる。

アイスタワーJr.

HP	1
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	100

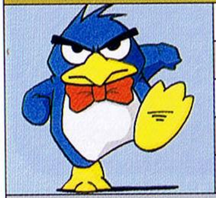
アイスタワーを倒すとJr.が4匹出現する。動きが速いのでかこまれやすい。慎重に1匹ずつ倒していこう。

獣人スノーマン

HP	2
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	500

HPが2ある以外はこれといった特徴はない。ステージ5では安心して戦えるキャラといえるだろう。

ペンゴ



HP	2
スピード	速い
ブロック	×
パターン	おとぼけ
スコア	400

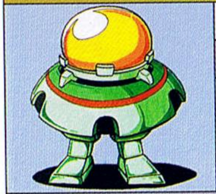
ときどきソフトブロックを出現させる。思わぬところにブロックを出されると困るので早めに倒そう。

トドラ

HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	600

進行方向の先にプレイヤーがいるとダッシュしてくる。この攻撃もボムを盾にして防ぐことができる。

コアメカウォーカー5



HP	2
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	600

倒すとコアメカが出現する。データはコアメカウォーカー4と同じなので、やはり楽に倒せるだろう。

データの見方 **HP**／体力 **スピード**／移動スピード **ブロック**／ソフトブロックを通過する＝○ しない＝× **パターン**／移動パターン（P21参照） **スコア**／倒したときにもらえるスコア

エリア1-1

登場する敵キャラ
ピグミン×2
アイスタワー×1
コロボックル×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ルーイ×1

エリア1-2

登場する敵キャラ
スノーマン×1
アイスタワー×1
ペンゴ×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ボム通過×1

エリア1-3

登場する敵キャラ
スノーマン×2
ピグミン×2
コロボックル×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ボムキック×1
ソフトクリーム×1

エリア2-1

登場する敵キャラ
コロボックル×2
アイスタワー×1
トドラ×1

出現するアイテム
ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
ゲタ×1

エリア2-2

登場する敵キャラ
スノーマン×3
ペンゴ×2
トドラ×1

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1

エリア2-3

登場する敵キャラ
コロボックル×2
アイスタワー×1
ペンゴ×2

出現するアイテム
ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ルーイ×1

エリア3-1

登場する敵キャラ

ピグミン×２
アイスタワー×１
ペンゴ×２

出現するアイテム

ボムアップ×２
スピードアップ×１
貫通(かんつう)ボム×１

エリア3-2

登場する敵キャラ

スノーマン×２
ピグミン×１
ペンゴ×１
コアメカＷ５×１

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
ソフトクリーム×１

エリア3-3

登場する敵キャラ

ピグミン×２
アイスタワー×１
コアメカＷ５×３

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
ルーイ×１

エリア4-1

登場する敵キャラ

ピグミン×２
コロボックル×３
トドラ×１

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
ハート×１

エリア4-2

登場する敵キャラ

スノーマン×２
ピグミン×２
アイスタワー×１
コアメカＷ５×２

出現するアイテム

ボムアップ×１
ファイアーアップ×１
パワーボム×１
無敵(むてき)スーツ×１

エリア4-3

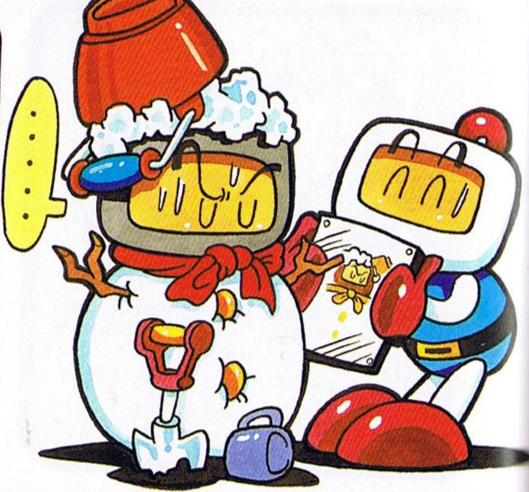
登場する敵キャラ

トドラ×４
ペンゴ×２

出現するアイテム

ボムアップ×２
スピードアップ×１
ルーイ×１

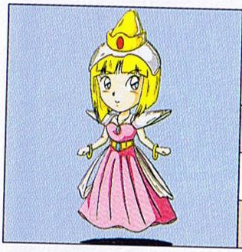
登場する敵キャラ	出現するアイテム
ピグミン×2	ボムアップ×1
コロボックル×2	ファイアーアップ×1
アイスタワー×1	1up×1
コアメカW5×3	



STAGE:5◆BOSS フリーザービューナス

いろいろな攻撃をしてくるが、画面のいちばん下で戦うというコツさえ知っていればそれほどこわい敵ではない。しぐさで次の攻撃を読むことも忘れずに。

持っていたいアイテム ボムアップ　リモコン



HP	8
スピード	速い
ブロック	○
パターン	特殊
スコア	5000

行動パターン 動きをよく見て次の行動を読もう

▲ふらふら動いたあとに寄ってきて竜巻か6方向弾を出す。そのあと真下にくることも。

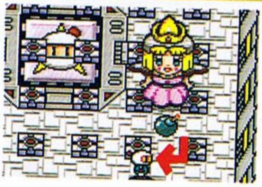
▲手を交差させたあとに竜巻を出す。プレイヤーを追ってくるのでボムで足止めしよう。

▲顔が変わったら6方向に弾を出す合図。ビューナスの真下にいればよけられる。

▲ボムをおくと3匹のザコを出す。ザコは真下に突っ込んでくるので横に逃げよう。

攻撃チャンス 交差点に止まったらすかさず攻撃!

ビューナスが交差点で手を交差させたら真下にボムをおこう。ボムをおいたあとは写真の位置で待機だ。これより左に行くと竜巻が襲ってくるので位置に気をつけること。またダメージを与えたあとは突進を用心して大きく横に移動しておこう。



◀ビューナスは竜巻を出すが、この位置にいれば追いかけてこない。

STAGE:6

バグラーシップ

トラップ、敵キャラともに手強いので一瞬たりとも気が抜けない。あまりアイテムを持っていないなら補給してきたほうがいいだろう。

チェックポイント 敵キャラは一匹ずつ確実に倒そう

ステージ6にはHPが2以上ある敵キャラが多い。つまり2匹と同時に戦っていても、感覚としては4匹と同時に戦っているようなものだ。危険を少なくするためにも1匹ずつ戦うようにしよう。

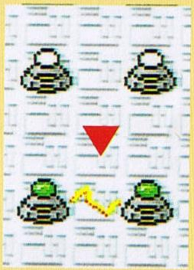
チェックポイント トラップの存在をつねに意識しておこう

ビームトラップはいつ攻撃してくるかわからない。それだけにその存在を忘れがちだが、こんなことではストックがすぐになくなる。じゅうぶん注意すること。

STAGE:6 トラップデータ

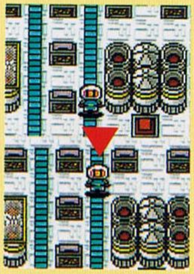
ビーム

2個1セットのブロック。ときどきブロックとブロックをつなぐようにビームを出す。あたると1ミスとなるので気をつけよう。



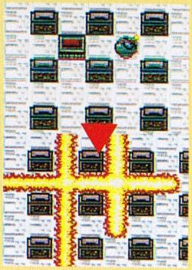
ベルトコンベア&スイッチ

ステージ4の流砂と効果は同じ。乗るとプレイヤーやボムが流される。スイッチに乗ったり炎をあてると流れの方向が変わる。



ボムボックス

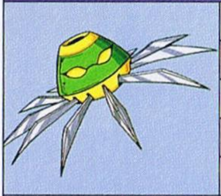
炎をあてると巨大な炎を出す。うかつに炎をあてると自滅してしまうことが多いので、早めにこわしたほうがいい場合もある。



重要アイテム出現エリア	リモコン 2	1up 4

STAGE:6 敵キャラデータ

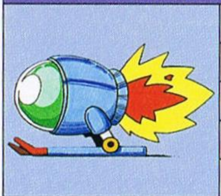
飛行メカ グルーン



HP	2
スピード	ふつう
ブロック	○
パターン	気まぐれ
スコア	800

飛んでいるときはダメージを与えられない。ときどき弾を出し、これがあたるとボムが爆発する。

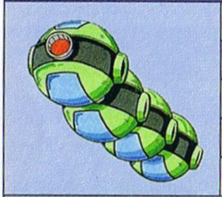
高速メカ ダッシュ



HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	500

プレイヤーが近づくと猛ダッシュして追ってくる。とてもかわしきれないのでボムで足止めしよう。

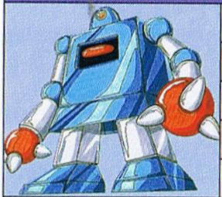
合体メカ マシンダー



HP	1
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	追いかけ
スコア	300

1匹ずつ行動しているときはかんたんに倒せるが、合体しているときは炎を当てても分散するだけだ。

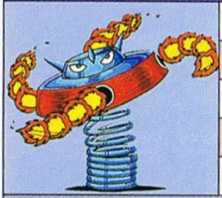
歩行メカ ロボイド



HP	2
スピード	速い
ブロック	×
パターン	気まぐれ
スコア	600

HPが2あるもののかんたんに倒せる。両手を使ってソフトブロックをこわすので早めに倒したい。

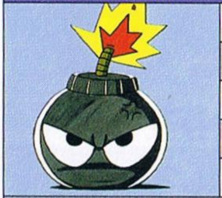
機動メカ ボーン



HP	3
スピード	遅い
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	1000

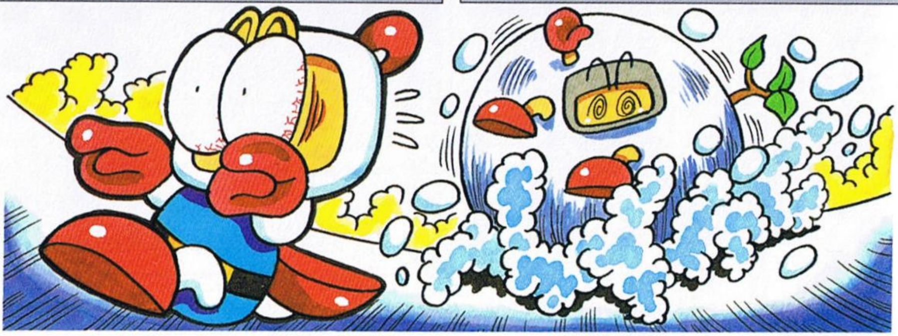
体を回転させて炎を振りまわす。HPが3もあるので炎が出ていないときをねらって慎重に炎をあてよう。

爆烈メカ メガドン



HP	1
スピード	ふつう
ブロック	×
パターン	待ち
スコア	400

ときどき勝手に爆発する。放っておくとアイテムを燃やされることがあるのでやはり早めに倒そう。



データの見方 **HP**／体力 **スピード**／移動スピード **ブロック**／ソフトブロックを通過する＝○ しない＝× **パターン**／移動パターン(P21参照) **スコア**／倒したときにもらえるスコア

エリア1

登場する敵キャラ

グルーン×4
ダッシュ×2

出現するアイテム

ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1
ルーイ×1

エリア2

登場する敵キャラ

グルーン×1
マシンダー×4
ダッシュ×2

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
リモコン×1

エリア3

登場する敵キャラ

ロボイド×3
ボーン×1
メガドン×3

出現するアイテム

ボムアップ×1
ボムキック×1

エリア4

登場する敵キャラ

マシンダー×6

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
スピードアップ×1
1up×1

エリア5

登場する敵キャラ

グルーン×1
マシンダー×4
メガドン×1

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1
ボヨヨンボム×1

エリア6

登場する敵キャラ

グルーン×2
ダッシュ×4
ボーン×2

出現するアイテム

ボムアップ×2
ファイアーアップ×1
パワーグローブ×1
ルーイ×1

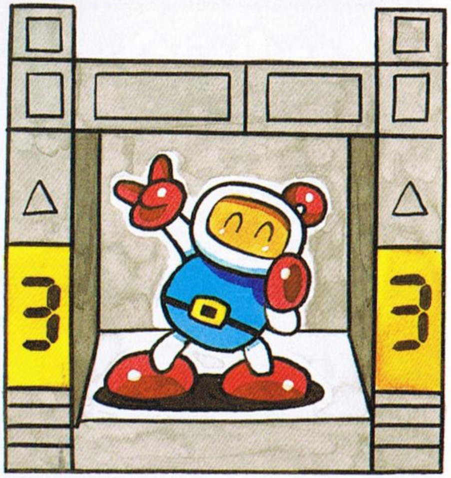
エリア7

登場する敵キャラ

ロボイド×3
ボーン×1
ダッシュ×4

出現するアイテム

ボムアップ×1
ファイアーアップ×1



STAGE:6◆BOSS 1 プロフェッサー・バグラー

ステージ6でゲームオーバーになると、ステージのはじめからやり直すことになる。つまり対ボス戦までにはボムアップとファイアーアップを3～4個ずつ持っているはずだ。逆にこれらを持っていないと、倒すのはとても難しいぞ。

HP	4
スピード	速い
ブロック	○
パターン	気まぐれ
スコア	9000

持っていたいアイテム ボムキック リモコン

行動パターン

ボヨヨンボムをかわそう!

◀きまぐれパターン特有のふらふらとした移動をする。ダメージを与えるならこの瞬間しかない。

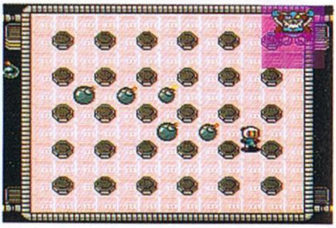
◀止まったあとバリアをはり、ボヨヨンボムを4個投げる。安全な場所へすばやく逃げよう。

◀ダメージを与えるとメガドンを出す。このあいだバグラーは浮いているので攻撃はあたらない。

攻撃チャンス

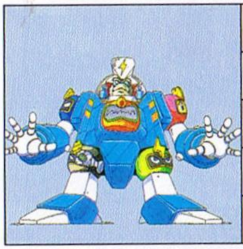
ボムをおくタイミングが大事

こちらの攻撃をあてるには、バグラーがバリアをはってから少ししたタイミングでボムをおかないといけない。バリアを解除してからボムをおいたのでは遅すぎ。タイミングが遅いと、ボムが爆発するころにはバグラーは次のバリアをはってしまう。



STAGE:6◆BOSS ② ガッタイダー

強いことは強いのだが、攻撃をかわすコツがわかっていればだれにでも倒せる。ただしHPが8もあるので、長期戦に耐えられるだけの持久力が必要だ。

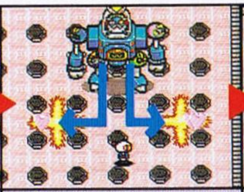


HP	8
スピード	速い
ブロック	○
パターン	特殊
スコア	0

持っていたいアイテム　ボムキック　リモコン

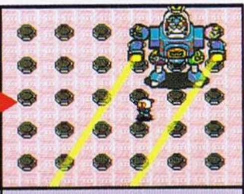
行動パターン　ボスの真下で多彩な攻撃をしのごう

▲やはりふらふらと動くのだが、けっして画面の上から5ブロック分より下にはこない。画面下で待機して次の攻撃にそなえよう。

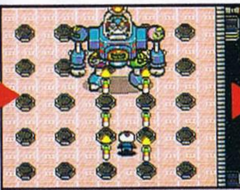


▲ハート型ボムは写真の矢印のような動きをする。ダメージを与えると火力が大きくなっていくので、ブロックのかげに隠れていよう。

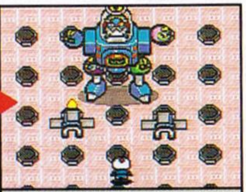
▲3方向に炎を出す。ガッタイダーの正面から横に1ブロック分ずれていれば楽にかわせる。ボムがこの炎にあたるとすぐに爆発する。



▲両腕からレーザーを出し左右にゆらす。このレーザーもボムに引火する。画面の上に移動してレーザーのあいだに入りつつかわそう。



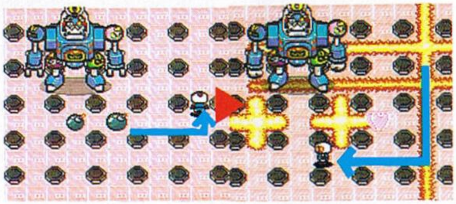
▲ミサイルを2×3発出す。本来はプレイヤーを追ってくるが、写真のようにガッタイダーの正面にいればミサイルは追ってこない。



▲両手を飛ばしてくる。プレイヤーがボムをおくと確実にこの攻撃を出し、ボムをこわそうとする。やはりこの攻撃もボムに引火する。

攻撃チャンス
2段攻撃でダメージを与えよう

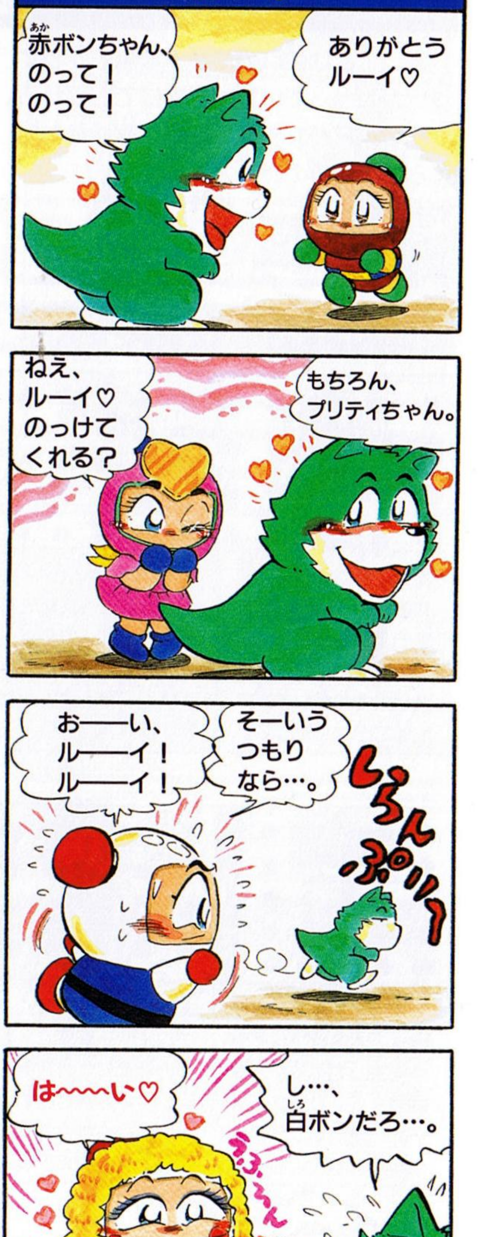
ふつうに攻撃しようとしてもロケットパンチで防がれてしまう。そこで、2段攻撃で横からダメージを与えるのだ。まず、おとりのボムをおいたら、すぐにガッタイダーの横に移動して本命のボムをおこう。そのあとは、次の攻撃にそなえてすばやく画面の下に逃げればOKだ。



ボンバーキッド

おれは
ボンバー
キッド！
得意の
早射ちを
見よー!!
ドキュ
ドキュ
ドキュ
爆弾に
そんな豆鉄砲
きくかーーっ!!
ポコ
数日後
もう一度
勝負だ。
ふん、
新しい技を
身につけたか。
ぬお〜〜っ！
もー、
いい
かーい。

ルーイ


赤ボンちゃん、
のって！
のって！
ありがとう
ルーイ♡
ねえ、
ルーイ♡
のっけて
くれる？
もちろん、
プリティちゃん。
おーーい、
ルーーイ！
ルーーイ！
そーいう
つもり
なら…。
は〜〜い♡
し…、
白ボンだろ…。

3

［バトルゲーム］基本ステージ編

配置されているトラップや出現するアイテムをもとに効果的な戦法を解説。このテクニックを身につければ、キミのボンバーマンに勝利と栄光がおとずれるのはまちがいなし！

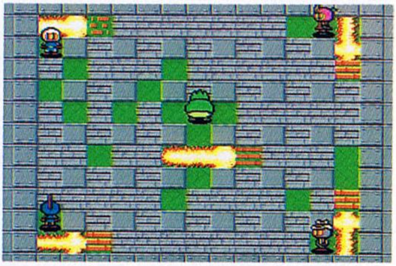
バトルゲームの進め方

新システムの採用によって大幅にリニューアルされたバトルゲーム。基本的なルールを頭の中に入れておけば、新たな戦いでも勝利はキミのものだ。

ボムを使って友だちと勝負!!

ボムを使って戦い、最後まで生き残ったプレイヤーが勝ちとなる、という基本ルールはこれまでと同じ。ノーマルゲームと同じようにアイテムやトラップが配置されているので、これらをうまく利用することが勝敗に大きく影響してくる。

変更点としては、これまで４人だった最大参加人数が５人になったり、ルーイが登場したり、ミスしても外野から参加できたりすることがあげられる。戦いがさらに激化することはまちがいない。



▲参加人数が１人増えたのは大きい変更点。新しい作戦も生まれてくるはずだ。

画面の見方

プレイヤーの状態 プレイ中 退場

残り時間
残り時間がなくなっても決着がつかないと引き分けだ。

勝利数
これまでに勝った回数。試合前に決めた回数に達すると勝者となる。

ハードブロック

ソフトブロック

プレイヤー
白＝１P、黒＝２P、赤＝３P、青＝４P、緑＝５P。キャラは試合前に選ぶことができる。

プレッシャーブロック
残り時間が少なくなると出現し、バトルフィールドがせまくなる。試合前の設定しだいで画面の中心まで埋まるようにできる。

トラップ

アイテム

バトルゲームの流れ

バトルゲームではかなり細かくルール設定をすることができる。コンピュータを混ぜるか、勝負時間はどのくらいにするか、など状況に合った設定でバトルを楽しもう。

1 シングル／タッグの設定

タッグは2チームに分かれて戦い、最後まで残っていたプレイヤーのチームが勝ちとなる。1対4など、チーム分けの組み合わせは自由。

2 プレイヤーの設定

何人で遊ぶかを設定する。プレイヤーが操作する場合は「MAN」、コンピュータにまかせるなら「COM」不参加なら「OFF」にする。

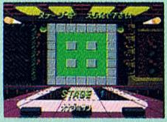
3 ルール設定

コンピュータの強さ、何回勝てば最終的な勝者となるか、残り時間、プレッシャーブロックを止めるかどうかを決める（その他はP54参照）。

4 キャラクター設定

他のプレイヤーと同じキャラクターを選ぶこともできる。コンピュータプレイヤーの場合は選んだキャラクターによって行動パターンが変わる。

5 ステージ選択



バトルをするステージを選ぶ。通常は10ステージだが、ウラ技を使うと42のバトルステージで遊ぶことができるようになる（P108参照）。

6 バトルスタート

1～5までの設定が終わったら、いよいよバトルの開始。ソフトブロックをこわしてアイテムを集めつつ、ライバルたちをやっつけよう。

7 バトル終了

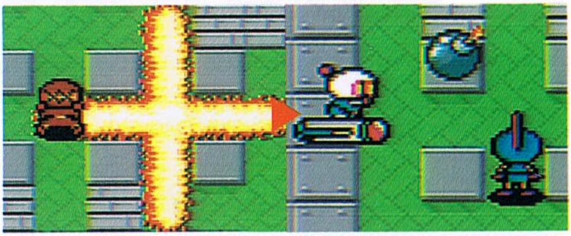
ルール設定画面で決めた回数だけ誰かが勝つとバトル終了。通常の設定なら、このあとステージ選択画面へ戻りふたたびバトル開始だ。

8 PKボンバー

PKボンバーを「ON」にしておくと、勝者が1つだけアイテムをもらえる。より激しいバトルを楽しみたいなら設定を「ON」にしておこう。

新システム1 「みそボン」システムとは!?

すぐにやられてしまう、いわゆる「みそっかすボンバー」のために用意されたのがこのシステム。
ルール設定画面で「みそボン」を「ON」にしておけば、やられてしまったプレイヤーが外野からボムを投げ込むことができる。これで初心者も退屈せずに、最後までバトルを楽しむことができる。



▲すぐにやられたのではバトルをじゅうぶんに楽しむことができない。だが……。

▲このルールを「ON」にしておけば、ごらんの通り外野からちょっかいをだせる。

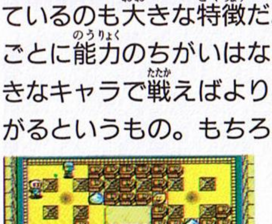
新システム2 勝者の特権「PKボンバー」

バトルの勝者がアイテムをもらえるというのがこのルール。手に入れたアイテムは次の勝負のとき最初から持っているので、他のプレイヤーに大きな差をつけることができる。アイテムを手に入れたプレイヤーは当然他のプレイヤーから集中攻撃を受けることになるだろうが、かえってそれがバトルを白熱させるのだ。

（もらえるアイテムはこの6つ）

新システム3 キャラになりきれ!「ワールドボンバー」

「3」では自分のキャラを8人のワールドボンバーの中から選べるようになっているのも大きな特徴だ。キャラクターごとに能力のちがいはないが、自分の好きなキャラで戦えばよりバトルが盛り上がるというもの。もちろん、同じキャラを複数のプレイヤーが選ぶこともできる（この場合キャラの色で区別される）。



バトルゲーム 基本テクニック

ここで紹介しているテクニックは基本中の基本だが、いちばん重要でいちばんよく使うものばかり。実際のバトルで何度もためして確実に使いこなせるようにしておこう。

1 ボムを誘爆させて相手をビビらせよう

攻撃の基本は誘爆するようにボムをおくことだ。画面のすみで使わないと確実に相手を倒すことはできないが、画面の中央で使っても相手のミスを誘うという効果がある。逃げられても、しつこく、何回もボムを誘爆させれば相手はかなりいやがるはずだ。

▲相手がボムをおいたら矢印のように移動。

▲ボムを誘爆させてプレッシャーを与えよう。

2 スキをついてボムで閉じ込めよう

相手が行き止まりにあるアイテムを取りに行ったら、出口にボムをおいて閉じ込めてやろう。ボムを2個連続でおけば相手がボムキックを持っていても倒すことができる。応用として、追いかけてきた相手がおいたボムと自分のボムではさむ、という高等テクもある。

▲ブロックが多く残っている前半で使いたい。

▲相手が追ってきたときはねらってみよう。

3 アイテムは裏側から取りに行こう

前半ではいかにしてアイテムのうばい合いに勝つか、ということが重要になるのでこのテクニックはぜひおぼえておいてもらいたい。ソフトブロックのとなりにボムをおいたらすぐに裏に移動。こうすれば炎がおさまるのを待たずに、すばやくアイテムを取りに行ける。

▲このようにブロックの裏で待っていよう。

▲相手を出し抜いてアイテム取りまくりだ。

4 散らばったアイテムを見逃すな

プレイヤーがやられるとこれまでに集めたアイテムが画面中に散らばる。このアイテムは、プレイヤーがやられた場所を中心として横に広がるように集中してばらまかれるのだ。誰かがやられたら、すばやく移動して相手よりも多くのアイテムを手に入れよう。

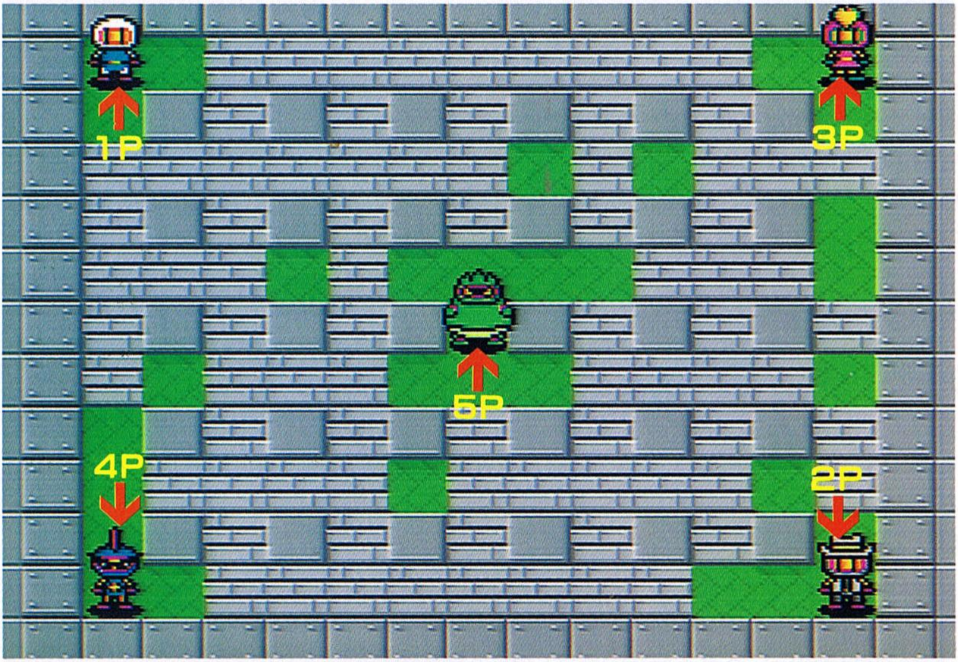
▲この場合、すばやく下に移動すればいい。

▲たくさん集めて相手に差をつけよう。

BATTLE STAGE 1 オナジミサン

トラップなしの実力勝負ステージ!

全バトルステージの基本となるのがここ。作りがシンプルなだけに小細工は通用しない。実力がすべてだ。



STAGE DATA

アイテムの種類は基本となる6種類のみ。トラップがないオナジミサンで相手に差をつけるには、たくさんのアイテムを取ることが重要だ。とくにルーイは何としても手に入れておきたい。

トラップ	なし
ブロック数	81個
アイテム数	28個(35%)
パニック度	★★★☆☆

ボムアップ

ファイアーアップ

スピードアップ

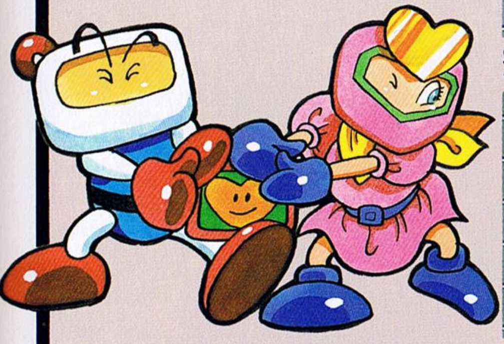
ボムキック

ルーイ

ドクロ

前半 効率よくアイテムを集めよう!

ソフトブロックをたくさんこわせる場所にボムをおくことはとても重要。これだけで手に入るアイテムの数がグンと増えるはずだ。もちろん、これは他のステージでもいえることだ。



正しいボムのおき方

◀この場所にボムをおけば下と右にある2つのソフトブロックを一度にこわせる。これが基本的なおき方だ。

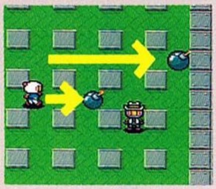
効率の悪いボムのおき方

◀これだと右にあるソフトブロックしかこわせない。スタート時の火力は2なのでもう1つ左でもいいのだ。

後半 プレッシャーを与えてミスをさそおう

後半はソフトブロックがなくなるので地形を利用した閉じ込め作戦などは使えない。ボムを使ってつねにプレッシャーを与えていくしかないのだ。決定的なチャンスはなかなかこないが、相手がミスしてくれることもあるはずだ。プレッシャーの与え方は手に入れたアイテムによって変わるので、下の写真を参考にして研究しよう。

▲相手をかこむようにおく。基本だ。



▲キックがあるならボムを蹴りまくろう。

相手をはしに追いこめ!!

「みそボン」ありの場合は相手を画面のはしに追い込むのもいい作戦だ。外野にいるみそボンと自分ではさみうちにできれば、やっつけられる可能性が大幅にアップするはず。逆に、自分ははしに追い込まれないようにしたい。

◀みそボンとはいえ2人以上いると決してあなどれない。

BATTLE STAGE 2 クルクルキャンディ

キャンディを利用して勝利をつかもう

回転キャンディは使いこなすのがとてもむずかしい。初心者と上級者の差がはっきりと出るステージだ。

STAGE DATA

出現するアイテムの種類がもっとも多いのがこのステージ。いろいろな使い方ができるパワーグローブはぜひとも手に入れたい。ボムキック＋ボヨヨンボムの組み合わせもなかなか魅力的だ。

トラップ	回転キャンディ
ブロック数	65個
アイテム数	27個（42%）
パニック度	★★★★☆

アイテム	個数
ボムアップ	6
ファイアーアップ	5
スピードアップ	2
ボムキック	3
パワーグローブ	2
ボヨヨンボム	2
パワーボム	1
フルファイアー	1
ルーイ	5
ドクロ	1

前半　誰がパワーグローブを持っているかチェック!!

前半でのポイントは、パワーグローブを誰が手に入れたかチェックするということ。1発目か2発目のボムでパワーグローブを手に入れると、ほぼ確実に相手を1人倒すことができるのでつねに注意していないといけないのだ。もちろん自分が手に入れた場合はどんどん使おう。

▲画面のはしにボムを投げると……。　▲相手はたいてい閉じ込められてしまう。

キャンディはこう使う！

回転キャンディは体あたりしてまわすことができる。回転する先にソフトブロックがある場合はまわらないが、下の写真のような場合は四分の一だけまわすことができる。まわりの状況を見て、どれくらいまわせるかを瞬時に判断しよう。

◀右上にソフトブロックがあるがジャマされない範囲でならまわすことができる。

後半　キャンディを動かして地形を変えよう!

回転キャンディは炎にあたってもこわれることはない。つまり盾として使うことができるのだ。またキャンディをまわして地形を変えることによって、相手の逃げ道をせまくするという使い方もできる。

◀この地形なら逃げ道が少ないので、小さい火力でも互角に戦える。

プレッシャーブロックが出たらチャンス！

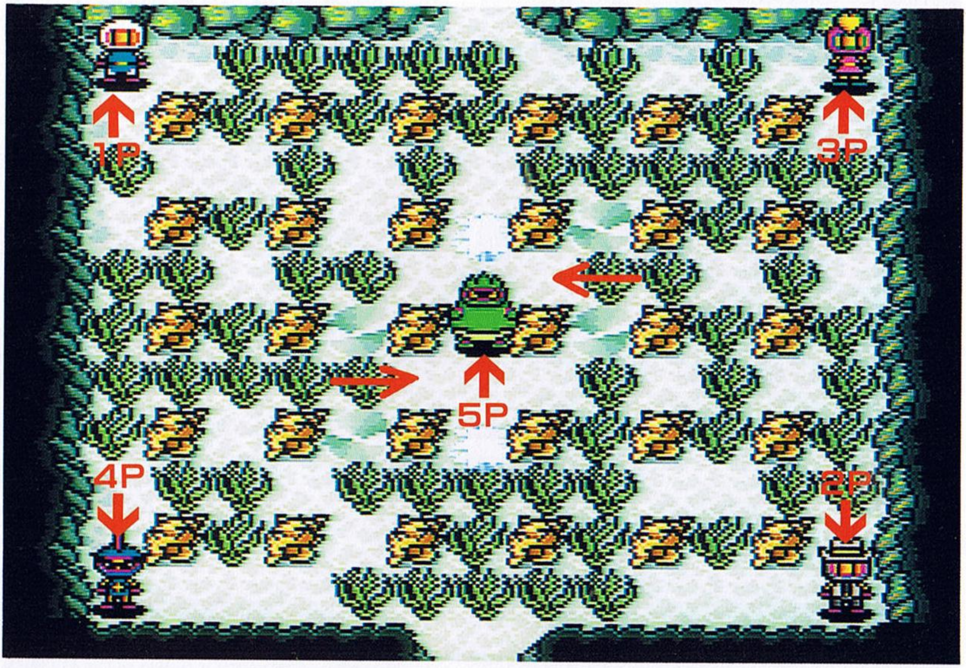
プレッシャーブロックが出きったあとなら下の写真のようなことも可能だ。チャンスがあったらぜひねらってみよう。

▲相手がはしに行ったときがチャンス。　▲ボムをおいてキャンディにふたをする。　▲そして出口にもボムを1個おくと……。　▲この通り。決まるととても気持ちがいい。

BATTLE STAGE 3 ブクブクボン

ジャンプ&ダッシュでバトルはますます激化!

ダッシュやジャンプができるこのステージではハプニングが続出。他のステージにはない興奮を味わえる。



STAGE DATA

ブロックの数が少ないのでかなり早い時点で他のプレイヤーと戦うことになる。水流と噴水は、ともにピンチを切り抜けるためのトラップと考えていい。攻撃には使えないので長期戦が多くなるだろう。

トラップ	水流・噴水
ブロック数	65個
アイテム数	24個(37%)
パニック度	★★★☆☆

ボムアップ	6	ボムキック	2
ファイアーアップ	6	ルーイ	5
スピードアップ	4	ドクロ	1

前半 画面中央の噴水をめざそう！

噴水が近くにあればたいていのピンチを切り抜けることができるので、ここを戦いの拠点にするのだ。また噴水を利用すれば相手が出したアイテムを横取りすることができる。

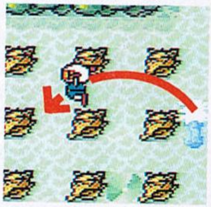
もちろん、たくさんのアイテムが手に入った場合は、一直線に相手をめざして短期勝負をいどんでもいい。

▲こんなときはすばやく噴水まで移動して右にジャンプだ。

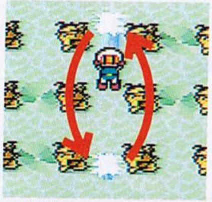
▲アイテム横取り成功。ただし閉じ込められないように気をつけよう。

噴水を使いこなすには……

噴水に乗ってからジャンプするまでは少し時間がある。このあいだに十字ボタンを押してジャンプする方向を決めるのだ。ジャンプの飛距離は4ブロック分、ということもしっかりと頭の中に入れておこう。



▲これがジャンプしたときの飛距離。



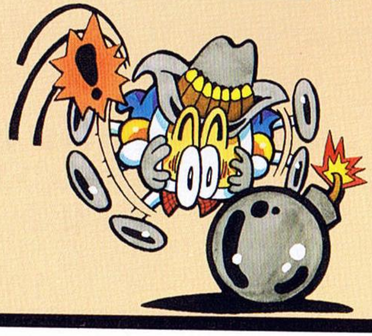
▲連続でジャンプすればほぼ無敵!?

後半 ポイントを決めてボムをおくのだ

後半は水流がポイントとなる。

水流の流れに逆らって移動することはできないので、ソフトブロックと同じように閉じ込めることができるのだ。また前半にボムアップを取れなかったときは、水流の流れの先や噴水の着地点などにポイントをしぼって、下の写真の×印にボムをおくと効果的だ。

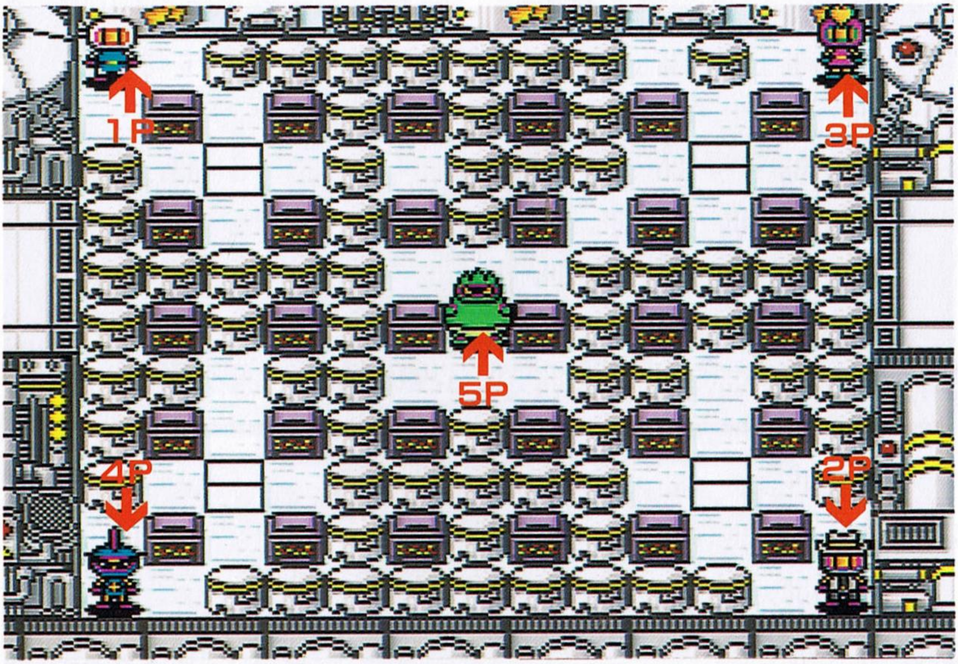
▲水が右から左に流れているのでこれ以上右に進めない。水流のそばは危険なので注意しよう。



BATTLE STAGE 4 コロコロドカン

超短期決戦ステージ！最後まで生き残れるか!?

落とし穴を使うとスタート直後から相手との直接対決が可能。積極的な攻めをして熱いバトルを楽しもう。



STAGE DATA

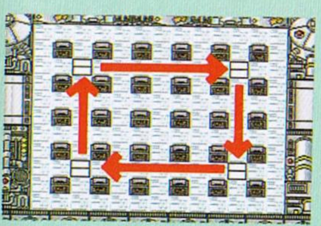
落とし穴を最大限に活用するために、ぜひともボムキックを手に入れたい。後半ではボヨヨンボムを持っているといろいろな攻めができるようになる。だが、残念なことに2つしか出現しないのだ。

トラップ	落とし穴
ブロック数	69個
アイテム数	27個（39%）
パニック度	★★★★★

- ボムアップ ×6
- ファイアーアップ ×6
- スピードアップ ×4
- ボムキック ×3
- ボヨヨンボム ×2
- ルーイ ×5
- ドクロ ×1

前半 アイテムを手に入れたら奇襲作戦ゴー！

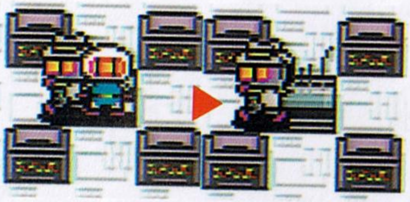
ここでは5Pをのぞいたプレイヤーが、ソフトブロックを1つこわすだけで落とし穴に入れる。前半とはいえ相手の奇襲にはじゅうぶん注意しておくこと。こちらから攻める場合は、やはりアイテムをいくつか手に入れてからのほうがいい。なんの勝算もなしに落とし穴に入っても、あっけなく返り討ちにあうのがオチだ。



◀矢印のように、落とし穴は右まわりにつながっているのだ。

落とし穴の性質をおぼえよう

落とし穴の上にボムをおいたり、蹴ったボムを落とし穴の上で止めたりすると、ボムを送り込むことができる。また2人同時に1つの落とし穴の上にいるときに1人が移動すると、もう1人がワープしてしまう。



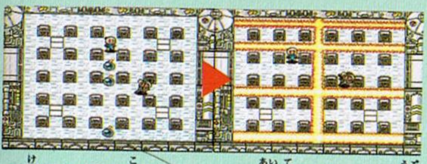
▲この状態でキッドが移動すると……。 ▲白ボンが穴に落ちてしまうのだ。

後半 ボヨヨンボムが攻撃の決め手！

ソフトブロックがなくなる後半は落とし穴の価値が激減。地道に戦うしかない。ボヨヨンボムとボムキックを持っているならこんな作戦もある。

ボムバリケード作戦

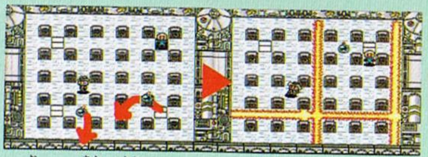
ボヨヨンボムを連続で蹴りまくっておたがいをはじかせるという作戦だ。効果はすさまじいが、この作戦を使う本人もどこでボムが爆発するのかわからないという欠点がある……。



▲蹴るのは4個くらいにしておかないと自滅してしまう。 ▲相手はうかつに動けなくなるので戦いのペースを握れる。

ボムみだれうち作戦

ボヨヨンボムを落とし穴に落とすと、パワーグローブで投げたときと同じようにに跳ねまわる。バリケード作戦よりも危険性が高いが、ボムキックを持っていないならこちらの作戦でいこう。



▲落とし穴を通って跳ねまわるボム。着地点は予測不能だ。 ▲思わぬところで爆発することもある。自滅しないように。

BATTLE STAGE 5 ツルツルボン

トラップの多さにビビるな！ノーマル戦法で勝ち残れ!!

トラップが3つ登場するもののノーマルな戦法が効果的。あっさり味のステージが好きな人にオススメだ。

STAGE DATA

上の写真で×印をしてある場所には穴があるので要注意。このステージでは、確率的にはソフトブロックを2つこわすとアイテムが1つ出てくる。効率よくボムをおいてどんどんアイテムを集めよう。

トラップ	穴・かまくら・雪玉
ブロック数	49個
アイテム数	24個（49%）
パニック度	★★★★☆

前半 穴を早めに開けるのがコツ

画面の四隅近くにある穴をいつまでも残しておくと、アイテムにつられて自滅する可能性がある。後半のバトルでも気にかかってしょうがないし、これを攻撃に利用するのはむずかしい。残しておくとロクなことがないので、いっそのこと前半のうちに開けてすっきりさせておいたほうがいい。

▲左ページの×印の場所を通るとひびが入る。もう一回通ると……。 ▲穴が開く。穴は落ちることはないが通れないので気をつけること。

雪玉はどんどん使おう

雪玉のすぐ下でボムを爆発させると下に向かって転がる。1Pと3P、それと5Pは雪玉に近いので前半でも使うことができるだろう。雪玉は一度転がしても時間がたつと復活するのでどんどん使ってかまわない。

▲ここでボムを爆発させればいい。 ▲逃げ場が少ない前半では効果絶大だ。

後半 攻めも守りもポイントはかまくら

後半では基本的な戦法で戦うのがいい。だが前半でファイアーアップがたくさん手に入ったなら、積極的にかまくらを使ってみよう。かまくらの中にボムをおくだけでなく、ちょっとした工夫をすると効果がグンと上がる。

ボムを蹴ってかまくらに隠す

かまくらに近づくと「中にボムをおいたのでは」と思われるので、ボムを蹴って隠す。おとりのボムを蹴って注意をそらしたすきに隠すとさらにいい。

▲ボムを蹴ったらかまくらの中心で止める。 ▲連続して使うと警戒されるのでほどほどに。

勝負に参加せず身を隠す

これはアイテムがぜんぜん集まらなかったときの非常対策。ただし、最後の1人は自力で倒さないといけないし、友だちにきらわれる可能性も大だ。

▲プリティをしとめたキッド。そこへ……。 ▲真打ち登場。もしかして、およびでない?

BATTLE STAGE 6 マガッテボン

爆発寸前のボムが目の前を飛びかう!!

トラップの性質上、ボムを蹴って戦うことが多くなる。かなりエキサイティングなバトルになりそうだ。

STAGE DATA

蹴ったボムが矢印の方向へ曲がるカーブマークは、ふつうのものと矢印の向きが変わるものの2種類がある。これらをいかすにはボムキックが欠かせない。たくさん出現するので確実に手に入れよう。

トラップ	カーブマーク
ブロック数	81個
アイテム数	28個(35%)
パニック度	★★★★★

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ルーイ
ドクロ

前半 ボムキックを相手に渡すな!

カーブマークを使うにはボムキックが必要だ。前半のうちに何としても手に入れておきたい。

もしボムキックが手に入ったなら、今度は相手に取らせないようにジャマをしよう。自分だけがボムキックを持っていればその価値がだんぜん上がる。手に入れただけで満足せず、相手に取らせないようにすることも忘れずに。

◀ボムキックが遠くに出現した場合はボムを蹴って消してしまおう。

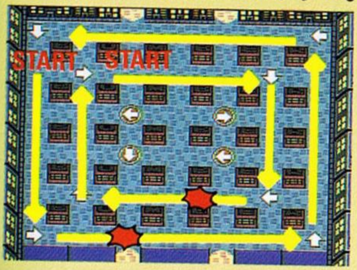
上下の通路も大事

画面の上下にのびている通路は上と下がつながっている。これは、おもに後半で威力を発揮するのだが、前半でもアイテムを横取りするときに役立つ。上にいるときは下、下にいるときは上のようすをよく確認しておこう。

▲下にアイテムが出たらこの通路を使う。　▲相手が油断しているすきに横取りだ。

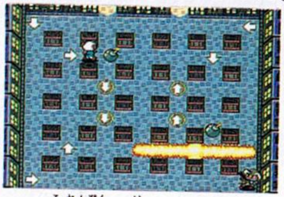
後半 蹴って蹴って蹴りまくれ

ソフトブロックがなくなる後半こそカーブマークの威力が発揮される。中央に4つあるカーブマークは矢印の向きが変わるので危険が大きい。だが軌道が決まっている外側の2つ（下の写真参照）なら、ボムの動きと爆発地点を予測できるので使いやすい。



フェイントでかく乱作戦

同じテンポでボムを蹴っても相手はあたってくれないだろう。そこでボムを蹴る間隔をあけたり、途中で止めたり、外側コースから内側コースへ移動したりするのだ。こうしてフェイントをおりまぜていくことではじめて、カーブマークが持っている真の恐ろしさを引き出すことができるのだ。



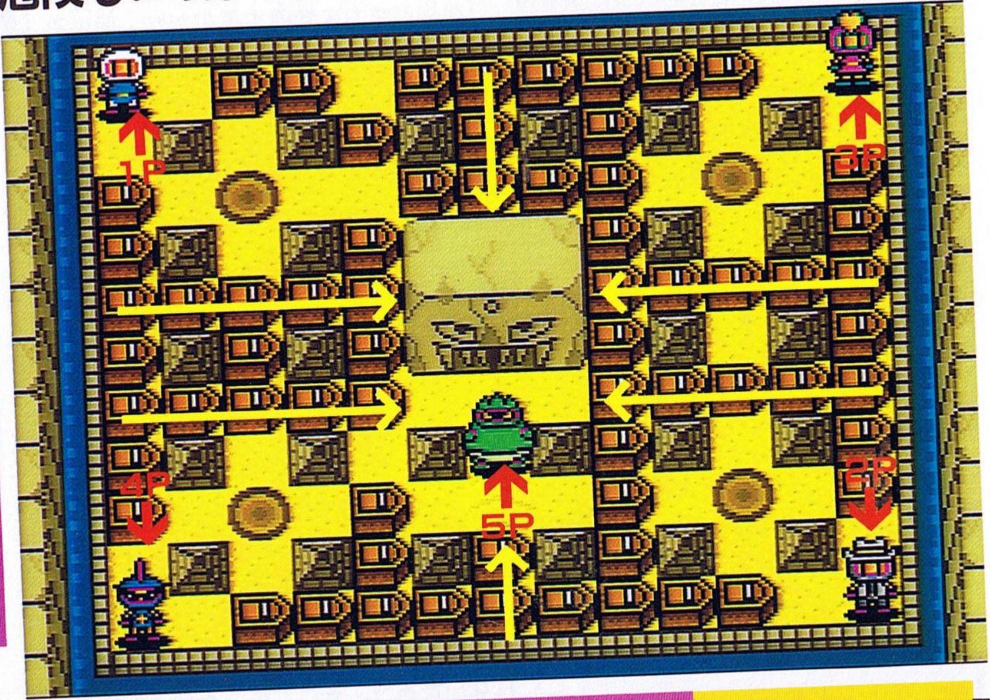
▲2個連続で蹴ったらあいだをあけて3発目を蹴ろう。

▲2発目をすぐ止めるという作戦もいい。

BATTLE STAGE 7 サラサラワープ

しかけがいっぱい 危険もいっぱい!

登場する3つのトラップは、どれも攻撃的な要素が強いものばかり。白熱したバトルが楽しめるステージだ。



STAGE DATA

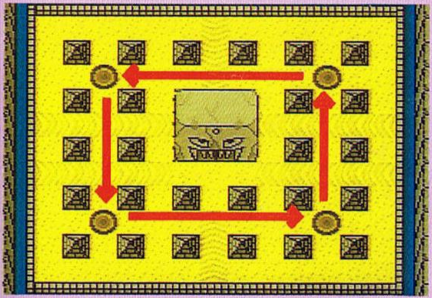
アリ地獄に入ると瞬時に別のアリ地獄へ移動できる。流砂はプレイヤーやボムが流される(流れの方向は上の写真の矢印参照)。移動ブロックはたまに動くので押しつぶされないように気をつけよう。

トラップ	アリ地獄・流砂・移動ブロック
ブロック数	65個
アイテム数	24個(37%)
パニック度	★★★★★

アイテム	個数
ボムアップ	5
ファイアーアップ	5
スピードアップ	2
ボムキック	3
ボヨヨンボム	2
パワーボム	1
ルーイ	5
ドクロ	1

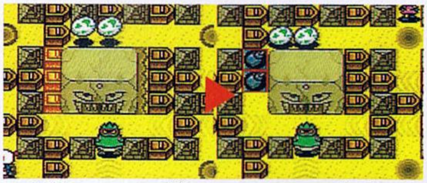
前半 速攻か、それともアイテム集めか!?

序盤での戦い方はほとんどコロコロドカンと同じ。アイテムを手に入れたらアリ地獄を使って奇襲をし、短期決戦をいどむのがいいだろう。ただしアリ地獄はコロコロドカンの落とし穴とは逆まわりにつながっているのでおぼえておくこと(下の写真参照)。



5Pはアイテム集めのチャンス

5Pはすぐそばに移動ブロックがあるのでとても危険。だが、移動ブロックはソフトブロックを一気にこわしてくれるので、アイテムをたくさん手に入れるチャンスでもある。アイテムが出たらすぐ取りに行こう。



▲移動ブロックが左へ動くと……。 ▲アイテムが一気に出現。ラッキー。

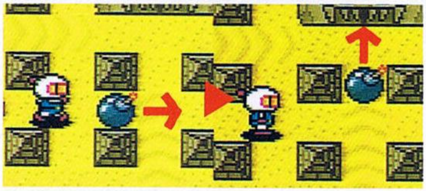
後半 アリ地獄の近くで待ちかまえよう

後半はソフトブロックがなくなり流砂を最大限に活用できる……のだが、流れはすべて画面の中心に向かっているので外側に逃げれば安全なのだ。つまり流砂で決定的なチャンスを作るのはむずかしいということ。そこで、アリ地獄の出口の近くにボムをおいたりしてゆさぶりをかけるのだ。

▲アリ地獄の近くにボムをおいておく。 ▲流砂攻撃とからめると威力倍増だ。

キックは役に立たない?

後半でのボムキックは、はっきりいってあまり役に立たない。流砂があちこちにあるのでボムを蹴っても途中で流されてしまうのだ。ただし考え方を変えれば、遠くから流砂を使えるというメリットにはなる。

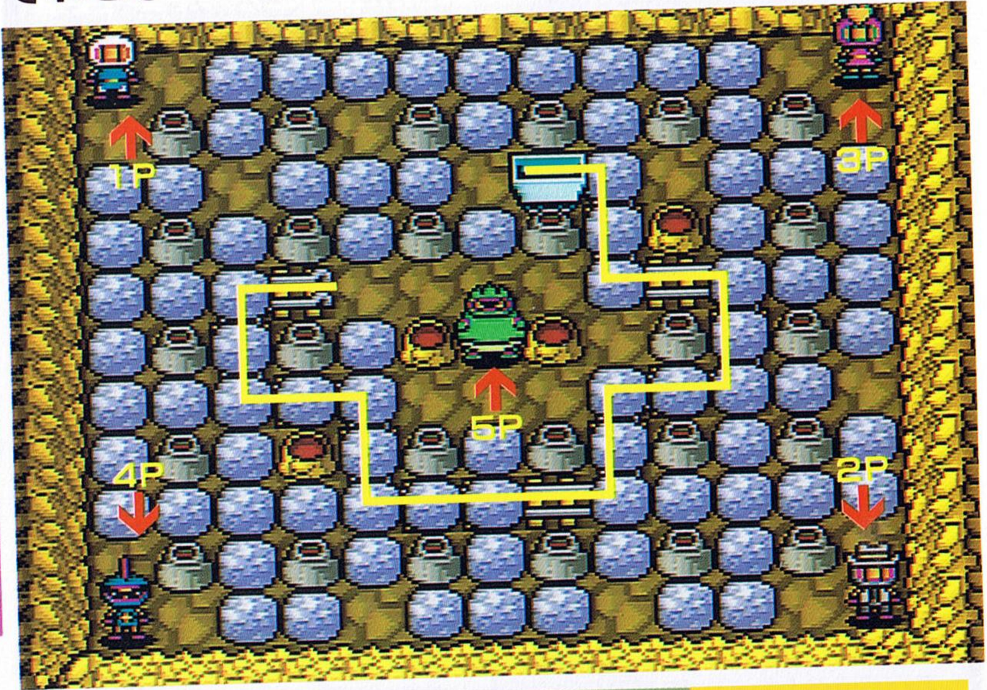


▲遠くまで蹴ろうとしても流砂にあたる。 ▲これを利用するのも1つの手だ。

BATTLE STAGE 8 ゴーゴートロッコ

トロッコの終点は天国それとも……!?

体あたりで相手を攻撃できるトロッコが登場。他のステージとはひと味ちがう緊張感と爽快感が楽しめる。



STAGE DATA

上の写真の線はトロッコの通り道をあらわしており、線の両はしがトロッコの乗り場となっている。出現するアイテムではパワーグローブが魅力的。ピンクルーイもピンチを脱出するときに役立つ。

トラップ	トロッコ
ブロック数	81個
アイテム数	27個(33%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
ボムキック
ルーイ
ドクロ

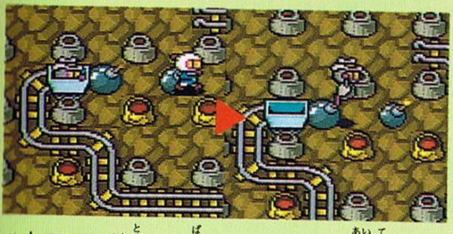
前半 5P超有利！ 他のプレイヤーも遅れをとるな

5Pが有利なのはトロッコにすぐ乗れるからだ。この時点でトロッコに乗っても相手を攻撃することはできないが、ソフトブロックを一気にこわすことができる（残念ながらトロッコでソフトブロックをこわしてもアイテムは出ない）。つまり移動範囲が広くなるので、相手が出したアイテムを横取りするなど多彩な戦法を使えるのだ。

▲スタート直後にトロッコに乗れるのはオイシイ。　▲これだけ広ければアイテムを横取りしやすい。

後半 トロッコは使わないほうが安全？

後半にトロッコに乗るのは自殺行為といえる。トロッコは止まる場所が決まっているので、そこにボムをおかれてしまうと着地と同時にドカン！ということになるのだ。逆に、誰かがトロッコに乗ったら下の写真のようにボムをおいて確実にしとめよう。



▲トロッコが止まる場所の右と、その2ブロック先にボムをおく。　▲こうなると相手はアイテムを持っていないかぎり助からない。

どうしてもトロッコを使うなら…

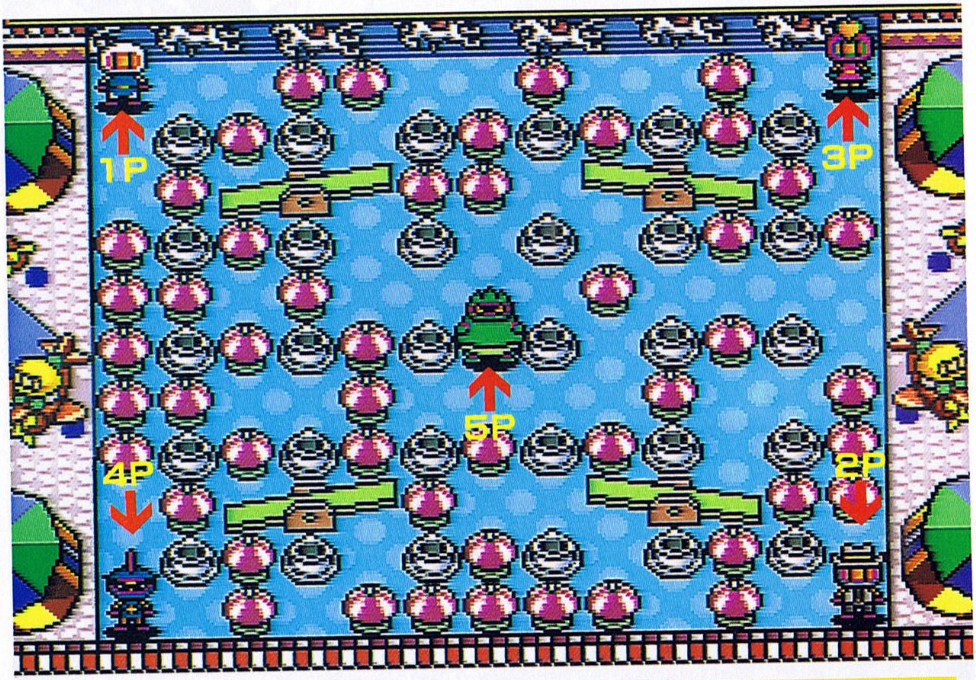
いくつかの条件がそろっていればトロッコに乗ってもいい場合がある。まず1つめは相手がトロッコの到着地点の近くにいないこと。2つめは相手がバトルに熱中していて自分の動きに気づいていないことだ。

◀苦労して乗っても相手を倒せるとはかぎらない……。

BATTLE STAGE 9 シーソーパーク

シーソーを使って空へはばたけ!

ハイテンポなバトルを楽しめるのがこのステージの魅力。ときには自分を見失うほどのスピード感だ。



STAGE DATA

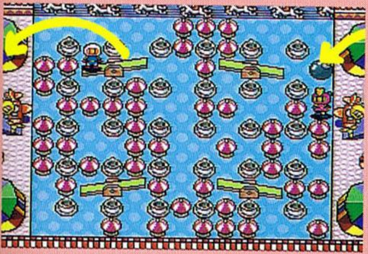
シーソーは片方にボムを乗せてからもう片方に乗るとボムを飛ばすことができるというトラップ。タイミングさえ合えば、相手を飛ばすことも可能だ。ボヨヨンボムと組み合わせて使うと効果的。

トラップ	シーソー
ブロック数	49個
アイテム数	21個(43%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ	ボヨヨンボム
ファイアーアップ	パワーボム
スピードアップ	ドクロ
ボムキック	

前半 チャンスができたらボムを送り込もう

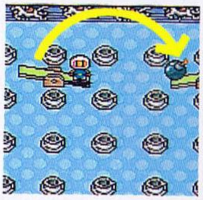
前半はアイテムを集めること。出現する確率が高いので相手よりもすばやくブロックをこわすことがたいせつだ。ただし、相手がスキを見せたらすかさずボムを送り込むことも忘れてはいけない。タイミングよくシーソーを使えば、行き止まりに入った相手を閉じ込めることができるはずだ。



◀早いうちにライバルを1人でも多く減らしておこう。

ジャンプの飛距離をおぼえよう

シーソーでボムを飛ばしたときの飛距離は6ブロック分。ただし、画面の外に向かって飛ばした場合は反対側のいちばんはしまで飛んでいく。いちいち数えなくてもいいように、この距離感を体でおぼえておこう。



▲ちょうどとなりのシーソーに着地する。

▲この場合は画面の右はしまでワープ。

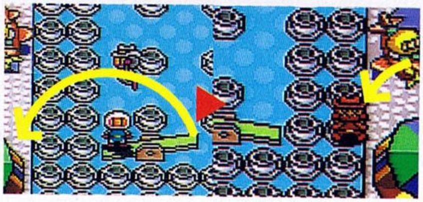
後半 キックとシーソーのダブル攻撃！

ボムキックがたくさん出現するこのステージでは、ボムを蹴って攻めるのが基本となる。もちろんシーソーをからめて攻めていけば、より多くのプレッシャーを相手に与えることができる。下の写真のように、ボムを蹴ってからシーソーの着地点に止め、さらに相手を飛ばせば確実に倒せる。

◀超高等テクニックでめったに成功しない。だが、一度は決めてみたいテクニックだ。

プレッシャーブロックを利用しよう！

プレッシャーブロックが出はじめてから相手がシーソーの内側に乗ったらチャンス。この状態で相手を画面外に飛ばすと、反対側のプレッシャーブロックにあたるので確実に倒すことができるのだ。



▲こうなったらもう勝利はキミのもの。

▲飛ばされたほうはふせぐ手段がない。

BATTLE STAGE 10 ジャングルトンネル

これぞ自然の猛威か!? 巨大な炎で攻撃せよ!

いつ、どこから炎がくるかわからないスリリングなステージ。偶然性があるので初心者にもチャンスあり!!

STAGE DATA

ジャングルの中でボムが爆発すると最大火力になる。ちなみにこのステージはファイアーアップが出現しないので、このトラップをうまく利用しないと勝利をおさめるのはむずかしいだろう。

トラップ	ジャングル
ブロック数	49個
アイテム数	20個(41%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

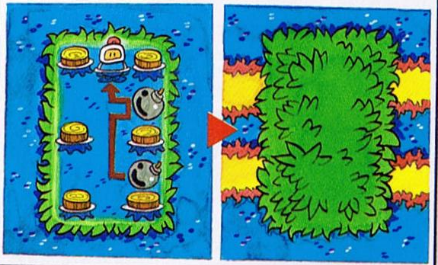
前半 相手の動きをつねにチェック

ソフトブロックの数が少ないのですぐに相手の炎が襲ってくる。ボムをジャングルの中に隠されると不意討ちをくらいやすいので、可能なかぎり相手の動きをチェックしておこう。自分のまわりではなく、画面全体に神経を分散させると相手全員の動きをチェックしやすいので試してみよう。

◀誰がどこにいるのかさっぱりわからないので危険。

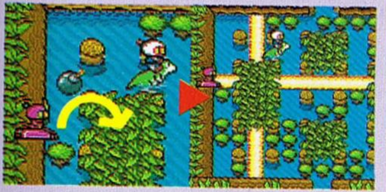
身を隠しつつ攻撃するには……

ジャングルの中で爆発がおこると、相手は「しばらくのあいだ、あのジャングルは安全だ」と思いがち。その心理を逆手にとったのが下のイラストの作戦だ。ジャングルに身を隠しつつ連続で攻撃をしよう。



後半 みそボンの動きも見落とすな!!

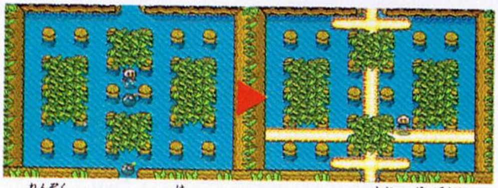
後半は直接戦っている相手もこわいが、それ以上に気をつけなくてはいけないのがみそボンだ。みそボンたちは、とうぜんジャングルの中にボムを投げる。つまり、他のステージのみそボンとはパワーがちがうのだ。油断だけはしないように。



▲ここまではいつもと変わらない。 ▲この火力！ 決してあなどれない。

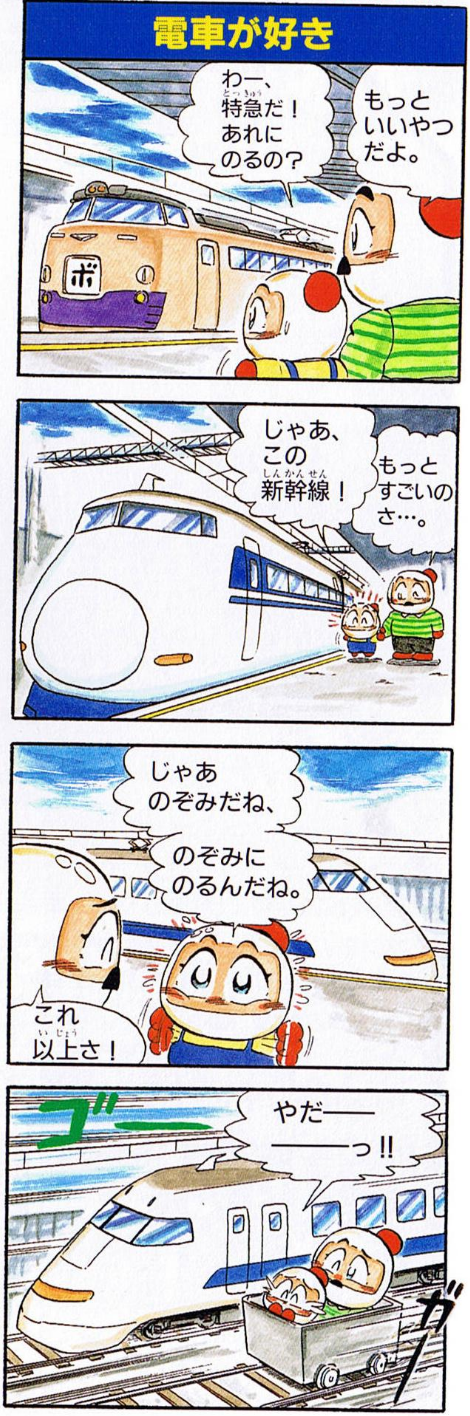
ボムキックがあるとこんなことが!!

ジャングルを使った火力の大きさとボムキックが加わると、かなりおそろしい作戦を実行できる。それが下の写真で紹介しているテクニックだ。ようはボムを画面の上下にある通路に向かって蹴り、ジャングルの中で爆発させるというもの。爆発するタイミングがわかりにくいので効果は抜群だ。



▲連続してボムを蹴り、ジャングルの中で止める。 ▲するとこの通り大爆発をおこすことができる。

◀スーパーボンバーマン4コマ劇場 ——— その3▶



4

[バトルゲーム]
裏ステージ編

裏バトルステージに登場する32面のデータとバトルポイントを解説。基本ステージとはちがった、裏ステージならではの魅力がひと目でわかる。新たな戦いを制するのは誰だ⁉

裏バトルステージについて

ここから紹介する裏バトルステージは、ウラ技を使わないと遊ぶことができない。詳しいやり方などは巻末の袋とじにまとめてあるのでそちらを見よう。

これがバトルステージの全体図

じつは、P56からP75までに紹介した10個のバトルステージ（バトルグループ・基本）は、全体の約四分の一でしかなかったのだ。下の図のように、ウラ技を使うと他のバトルグループを出現させることができるようになる。また、これらのバトルグループとは別に、スペシャルステージとして2つが用意されている。

バトルグループ（基本）

オナジミサン1

クルクルキャンディ1

…

バトルグループ2

オナジミサン2

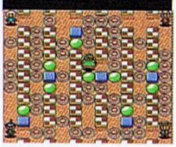
クルクルキャンディ2

…

バトルグループ3

オナジミサン3

クルクルキャンディ3



…

バトルグループ4

オナジミサン4

クルクルキャンディ4

…

＋

スペシャルステージ

ボムボックス

ガタガタブロック

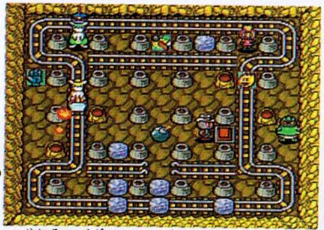
＝**42**ステージ

基本バトルステージとの違いは…!?

スペシャルステージをのぞいた裏バトルステージは、基本ステージが変化したものと考えていい。そこで、ここでは変化のパターンをまとめてみた。

トラップの数や配置場所がちがう

3つのちがいの中ではこれがいちばん大きい。トラップの数や配置場所が変わるだけで、実際に遊んだときの印象はガラッと変わる。P82からの写真を見ればトラップの数や配置場所を確認できる。



▲線路が長くなり切り替えスイッチもついたゴーゴートロッコ4。

▲コロコロドカンでは新トラップのベルトコンベアが登場する。

出現するアイテムがちがう

基本バトルステージでは出なかったアイテムが、裏バトルステージでは出現することがある。これによって戦略も大きく変わってくるはずだ。種類だけでなく出現する数が変わっていることもある。

▲基本バトルステージでは出現しないパワーグローブが手に入る。

▲ツルツルボン4ではかまくらで使うと効果的なフルファイアーが！

プレイヤーのスタート地点がちがう

基本バトルステージのスタート地点は、ほとんどの場合1P～4Pが画面の四隅で5Pが中央という配置だ。ところが裏バトルステージでは、5人のスタート地点が近づきあっている場合があるのだ。

▲スタート直後から危険がいっぱいのコロコロドカン4。

▲ツルツルボン4は1P～4Pがやや内側に寄っている。

バトルの応用テクニック

1 時間差でボムを蹴ると……!!

ボムを蹴って思ったとおりの場所で止められるようになったら、次はこのテクニックに挑戦してみよう。これは1発目のボムを蹴ったあと、あいだをあけて2発目のボムを蹴るというもの。もちろん2発目のボムは相手にあたる場所で止めるのだ。

▲おとりの1発目のあとに本命の2発目を！

▲油断している相手を倒すことができる。

2 取られる前にアイテムを消してしまえ!

自分から遠い場所にあるアイテムを相手に取られそうになったらすかさずボムを蹴ろう。アイテムは消えてしまうが、少なくとも相手に取られることはない。ドクロを消してしまいたいときも、炎をあてるのではなくこの方法を使おう。

▲この場合は上にボムを蹴ればいい。

▲うまくいけばそのまま倒すこともできる。

3 火力が小さいボムの意外な利用法

火力が小さいときはボムを盾として使うことができる。右の写真のように相手の火力が大きい場合でも、自分のボムを誘爆させれば炎が小さくなる。こうして逃げ込むすきまを作るのだ。いざというときに役立つテクニックなのでおぼえておこう。

▲こんな場合もあわてずにボムをおこう。

▲相手を挑発したいときに使うのもいい。

4 ルーイがいるときは大胆に攻めよう

ルーイは特殊な能力を使えるというだけでなく、1回なら炎にあたってもいいというメリットもある。そこで、相手がルーイに乗っていない場合は捨て身の戦法が有効なのだ。ボムが爆発する寸前に、右の写真のように誘爆させて相手を倒そう。

▲爆発するまで待つと見せかけて……。

▲爆発寸前に右に移動して誘爆させよう。

バトルの究極テクニック

1 ハートを使った、まさに究極の攻撃!

PKボンバーでハートを手に入れたときだけ使える、最大最強のテクニックがこれだ。ハートを持っているときに炎にあたると約2秒間の無敵時間が生まれる。このあいだを利用して炎に包まれながら相手を追いかけまわすのだ。最初の炎にあたった瞬間からAボタンを押しっぱなしにしていれば炎を出し続けることができる。

▲まずはバトルに勝ってハートを入手。

▲チャンスがきたらわざと炎にあたり……。

▲Aボタンを押しっぱなしにして移動。

▲2秒をこえると自滅するので気をつけよう。

2 見えない場所から攻撃しよう

画面の上下が通路によってつながっているステージでは、この通路にボムをおくことができる。こうして見えない場所にボムをおくと相手はよく引っかかってくれる。火力が大きいときにねらってみたいテクニックだ。

▲下から上へワープする途中にボムをおく。

▲相手が油断していればごらんの通りだ。

3 誘爆で「みそボン」の意地を見せてやれ!

みそボンとなって相手をジャマするときは、ちょっとしたテクニックを使うとおもしろいように相手をやっつけることができる。その代表的なものが誘爆テクニックだ。相手がおいたボムに誘爆させるのだが、爆発直前に投げ込むのがポイントだ。

▲ボムが2回ふくらむのを待って投げよう。

▲急にボムがくるので相手はよけきれない。

裏 BATTLE STAGE 1 オナジミサン

オナジミサン2

このステージは、各プレイヤーが最初からアイテムを持っている状態ではじまる（内容は下のデータ参照）。ソフトブロックがないので、いきなり後半戦のような激しいバトルが楽しめるのだ。

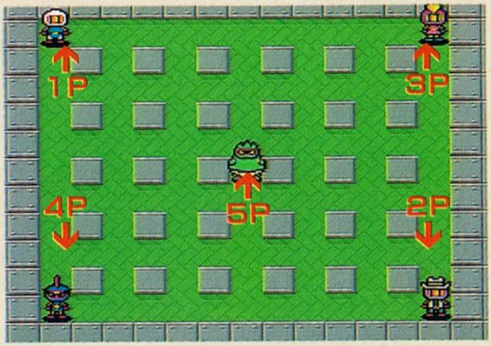
オナジミサン3

スタート地点が中央にかたまっている。開始直後にいきなり接近戦がはじまるので短期決戦になりやすい。短時間でスリリングなバトルを楽しみたいときには、絶好のステージとなるだろう。

オナジミサン4

いっけんオナジミサン1と変わらないように見えるが、このステージにはルーイが出現しない。つまり、このステージでは「1」からの伝統的なアイテムだけを使って戦うことになるのだ。

BATTLE STAGE 1-2 オナジミサン2



パワーとパワーがはげしくぶつかる!

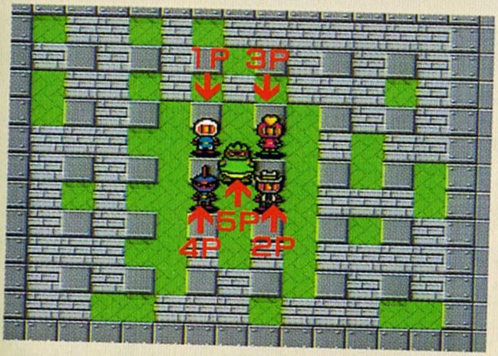
トラップ	なし
ブロック数	0個
アイテム数	0個（0%）
パニック度	★★★★☆

【プレイヤーの初期能力】

ボムアップ ×5　ボムキック ×1

ファイアーアップ ×6

BATTLE STAGE 1-3 オナジミサン3

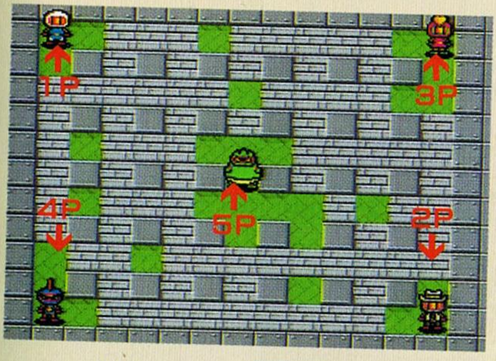


スタート直後からいきなり接近戦

トラップ	なし
ブロック数	65個
アイテム数	23個(35%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
フルファイアー
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 1-4 オナジミサン4



小細工はナシ！基本テクで勝負を決めろ

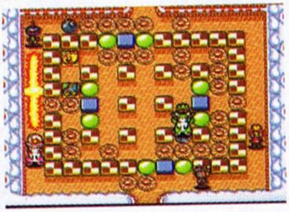
トラップ	なし
ブロック数	81個
アイテム数	22個(29%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ドクロ

裏 BATTLE STAGE 2 クルクルキャンディ

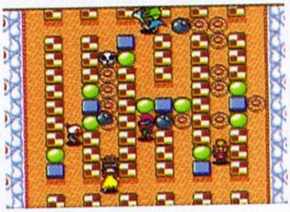
クルクルキャンディ2

ハードブロックがつながって配置されているので、一本道での戦いが多くなる。はさまれないようにするためには、回転キャンディを利用するしかない。かなりテクニカルなステージといえる。



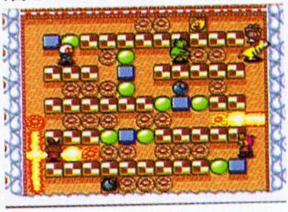
クルクルキャンディ3

ハードブロックが縦に並び、細い7本の通路を作っている。パワーグローブが6個も出現するので、たいていボムの投げ合いになる。飛びかうボムにはさまれやすいので気が抜けないステージだ。

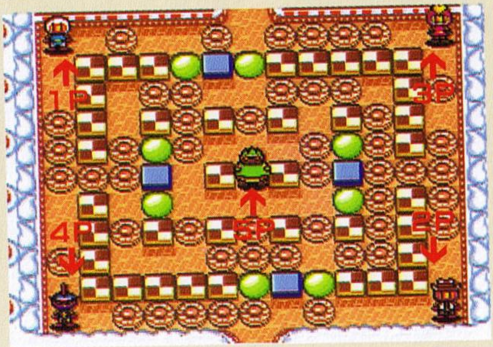


クルクルキャンディ4

ハードブロックが6本の横長通路を作っている。パワーグローブが6個出現するので、やはりボムの投げ合いになるだろう。2とくらべると上下につながる通路がない分だけ落ちついて戦えるはず。



BATTLE STAGE 2-2 クルクルキャンディ2

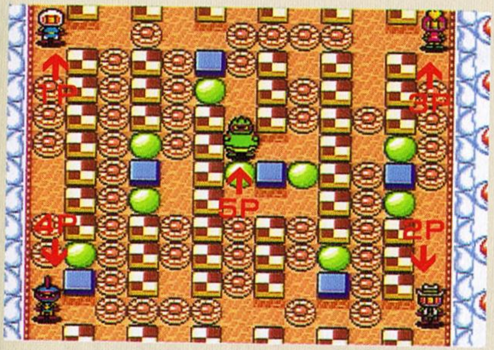


内側のせまいエリアで激戦をモノにしよう!!

トラップ	回転キャンディ
ブロック数	49個
アイテム数	26個(53%)
パニック度	★★★★☆

- ボムアップ
- ファイアーアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- パワーグローブ
- ボヨヨンボム
- パワーボム
- フルファイアー
- ルーイ
- ドクロ

BATTLE STAGE 2-3 クルクルキャンディ3

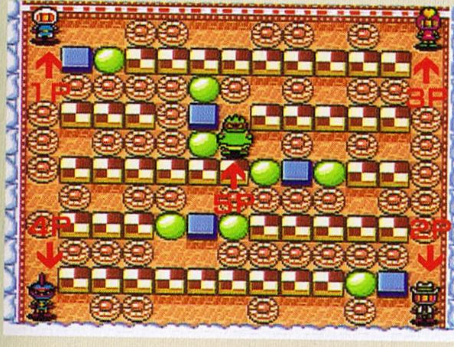


ボムを投げて相手をとじ込めろ!!

トラップ	回転キャンディ
ブロック数	49個
アイテム数	27個(55%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 2-4 クルクルキャンディ4



6本の道をどう使うか?戦略が勝敗をわける!!

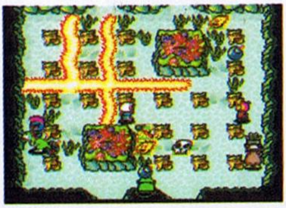
トラップ	回転キャンディ
ブロック数	49個
アイテム数	27個(55%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
ルーイ
ドクロ

裏 BATTLE STAGE 3 ブクブクボン

ブクブクボン2

噴水がなくなり水流が4つに増えている。巨大な岩が2つ配置されているのも勝敗に影響しそうだ。出現するアイテムにパワーボムとフルファイアーが加わっているという点にも注目したい。



ブクブクボン3

水流がなくなり噴水が4つに増えている。噴水を使ってジャンプすればたいていのピンチを切り抜けられるので、長期戦になりがち。ねばればバトルに慣れていない初心者にもチャンスはある。

ブクブクボン4

登場するトラップやアイテムの内容は、基本ステージとほとんど同じ。配置が微妙に変わっているだけだ。噴水から横にジャンプするとちょうど水流に乗るのだが、これがどう影響するか……！

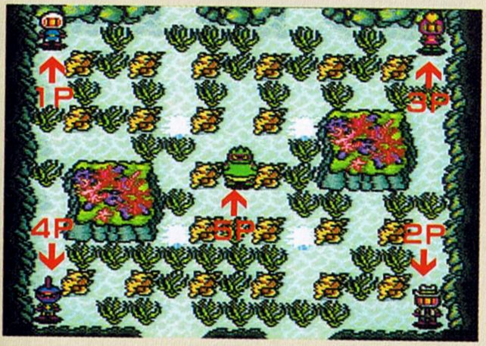
BATTLE STAGE 3-2 ブクブクボン2

水流を制する者は勝負を制する!

トラップ	水流
ブロック数	49個
アイテム数	25個(51%)
パニック度	★★★★★

ボムアップ	×6	パワーボム	×1
ファイアーアップ	×6	フルファイアー	×1
スピードアップ	×3	ルーイ	×5
ボムキック	×2	ドクロ	×1

BATTLE STAGE 3-3 ブクブクボン3



噴水でジャンプ! 初心者にもチャンスはある

トラップ	噴水
ブロック数	49個
アイテム数	23個(47%)
パニック度	★★★☆☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 3-4 ブクブクボン4

トラップ配置が絶妙なテクニカルステージ

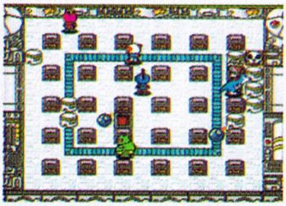
トラップ	水流・噴水
ブロック数	65個
アイテム数	26個(40%)
パニック度	★★★☆☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ルーイ
ドクロ

裏 BATTLE STAGE 4 コロコロドカン

コロコロドカン2

落とし穴がなくなっているかわりに、基本ステージにはないベルトコンベアが配置されている。効果はサラサラワープの流砂とまったく同じだ。流れの向きを変えるためのスイッチもある。

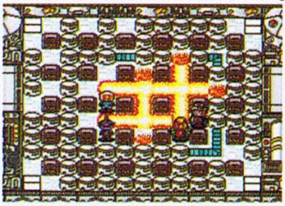


コロコロドカン3

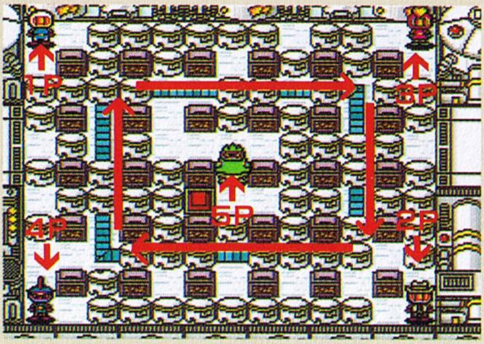
落とし穴とベルトコンベアが配置されている。各プレイヤーのスタート地点が近いので前半は接近戦、後半はトラップを使った奇襲作戦がメインになる。ボムが移動しまくる過激ステージだ。

コロコロドカン4

登場するトラップは3と同じだが、ベルトコンベアが内側に配置されているので危険度が増している。パワーグローブも出現するのでボムがあちこちで飛びかう。盛り上がることまちがいなしだ。



BATTLE STAGE 4-2 コロコロドカン2

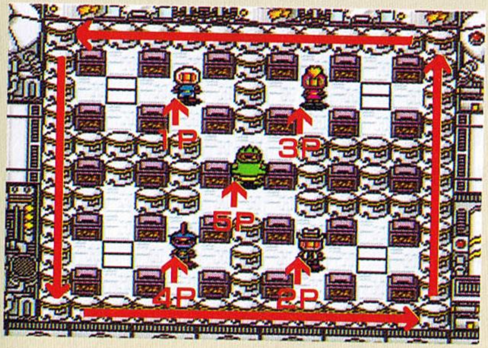


ベルトコンベアがバトルを熱くする!!

トラップ	ベルトコンベア
ブロック数	69個
アイテム数	31個(45%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ	スピードアップ
ファイアーアップ	ボムキック
パワーグローブ	ボヨヨンボム
パワーボム	ルーイ
ドクロ	

BATTLE STAGE 4-3 コロコロドカン3

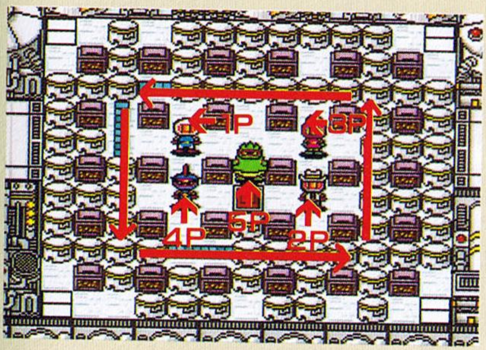


画面中をボムが飛びかう!

トラップ	落とし穴・ベルトコンベア
ブロック数	69個
アイテム数	26個(38%)
パニック度	★★★★★

- ボムアップ
- ファイアーアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- ボヨヨンボム
- パワーボム
- ルーイ
- ドクロ

BATTLE STAGE 4-4 コロコロドカン4



全ステージ1、2を争うほどの過激ステージ

トラップ	落とし穴・ベルトコンベア
ブロック数	69個
アイテム数	28個(41%)
パニック度	★★★★★

- ボムアップ
- ファイアーアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- パワーグローブ
- ボヨヨンボム
- パワーボム
- ルーイ
- ドクロ

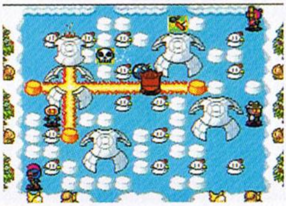
裏 BATTLE STAGE 5 ツルツルボン

ツルツルボン2

基本ステージとくらべると、穴の数が増えているのが特徴。かなり動きが制限されるだろう。画面の上にある雪玉も3つに増えているので気が抜けない。とても自滅しやすいステージだ。

ツルツルボン3

かまくらが4つも配置されているので、この中にボムを隠す、奇襲作戦を使うといいだろう。だが穴をあけるとそこで炎が止まってしまう。火力の大きさをいかしたいなら、穴をあけずに進もう。



ツルツルボン4

トラップの内容は基本ステージとほとんど同じ。配置が微妙に変わっているだけの、パワーアップバージョンと考えていい。すべてのトラップに対して、つねに注意をはらっていないとまず勝てない。

BATTLE STAGE 5-2 ツルツルボン2

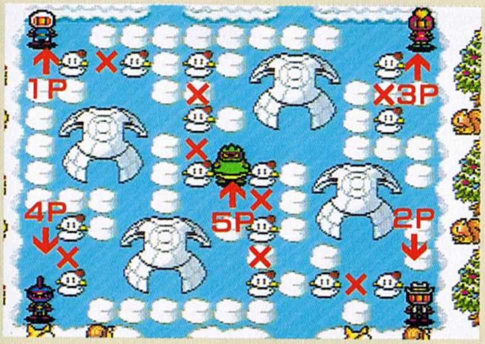
対戦相手よりもトラップが強敵!?

トラップ	穴・雪玉
ブロック数	81個
アイテム数	31個(38%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
パワーボム
ルーイ
ドクロ

×は穴の位置です。

BATTLE STAGE 5-3 ツルツルボン3



奇襲作戦が有効！チャンスは全員にある

トラップ	穴・かまくら
ブロック数	49個
アイテム数	25個(51%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーボム
フルファイアー
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 5-4 ツルツルボン4

3つのトラップが登場する上級者向きステージ

トラップ	穴・かまくら・雪玉
ブロック数	49個
アイテム数	24個(49%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーボム
フルファイアー
ルーイ
ドクロ

裏 BATTLE STAGE 6 マガッテボン

マガッテボン2

上下につながっている通路が7本もあり、固定カーブマークがすべて上下に向いている。つまり蹴ったボムが上下の通路を通り、画面の上と下を行き来する。不意討ちをくらいやすいステージだ。

マガッテボン3

カーブマークの向きが絶妙。上下の通路に向かっているもの、外周をまわるように向いているもの、不規則に向きを変えるものの3種類があるので、ボムがどちらに進むのかを予測しにくいのだ。

マガッテボン4

向きを変えるカーブマークが四角形に配置されている。蹴ったボムが不規則に曲がったあとにとなりのカーブマークにあたり、さらに不規則に曲がる……というメチャクチャな状況になる。

BATTLE STAGE 6-2 マガッテボン2

ボムが画面を上下するエキサイティングステージ

トラップ	カーブマーク
ブロック数	81個
アイテム数	29個(36%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 6-3 マガッテボン3

乱れ飛ぶボム!この動きは、もはや予測不可能

トラップ	カーブマーク
ブロック数	81個
アイテム数	29個(36%)
パニック度	★★★★★

- ボムアップ
- ファイアーアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- ボヨヨンボム
- パワーボム
- ルーイ
- ドクロ

BATTLE STAGE 6-4 マガッテボン4

混戦必至!運さえあれば初心者も勝てる!?

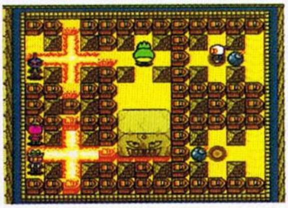
トラップ	カーブマーク
ブロック数	81個
アイテム数	29個(36%)
パニック度	★★★★★

- ボムアップ
- ファイアーアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- ボヨヨンボム
- パワーボム
- ルーイ
- ドクロ

裏 BATTLE STAGE 7 サラサラワープ

サラサラワープ2

1P～4Pのスタート地点がアリ地獄のとなりなので、一瞬のうちに勝負がついてしまうこともある。後半まで生き残ることができるのは、たいていの場合2人か3人という過酷なステージだ。

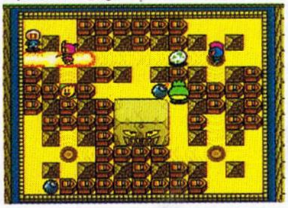


サラサラワープ3

登場するトラップは流砂だけ。いっけんシンプルなステージのように感じるが、遊んでみると奥の深さがわかる。流砂を使ってあちこちにボムを流しているだけでもけっこう楽しめるはず。

サラサラワープ4

3つのトラップが、画面中央の9×7ブロック分というせまいエリアに集中している。当然バトルはここを中心に行われるので、最初から最後まで緊張感あふれる戦いが楽しめる。



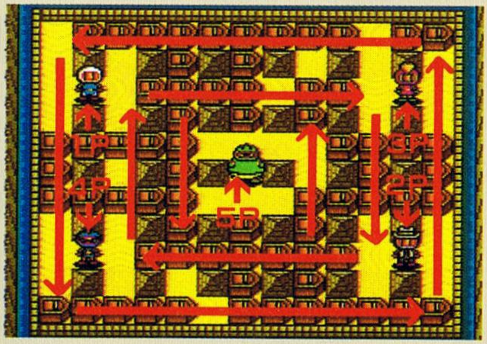
BATTLE STAGE 7-2 サラサラワープ2

奇襲攻撃が有効な短期決戦ステージ!

トラップ	流砂・アリ地獄・移動ブロック
ブロック数	69個
アイテム数	28個(41%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ	ボヨヨンボム
ファイアーアップ	パワーボム
スピードアップ	ルーイ
ボムキック	ドクロ

BATTLE STAGE 7-3 サラサラワープ3



あまり勝負にこだわらず楽しみたい人にオススメ

トラップ	流砂
ブロック数	69個
アイテム数	29個（42%）
パニック度	★★★★★

ボムアップ

ファイアーアップ

スピードアップ

ボムキック

パワーグローブ

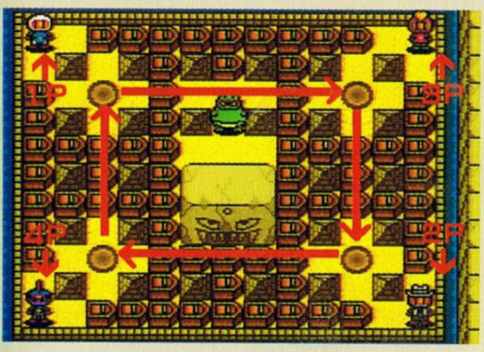
ボヨヨンボム

パワーボム

ルーイ

ドクロ

BATTLE STAGE 7-4 サラサラワープ4



3つのトラップが中央に集中はげしいバトルを楽しめる!

トラップ	流砂・アリ地獄・移動ブロック
ブロック数	69個
アイテム数	27個（39%）
パニック度	★★★★★

ボムアップ

ファイアーアップ

スピードアップ

ボムキック

ボヨヨンボム

パワーボム

ルーイ

ドクロ

裏 BATTLE STAGE 8 ゴーゴートロッコ

ゴーゴートロッコ2

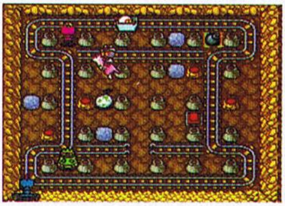
基本ステージとちがうのは線路の形と、スイッチがついていること。スイッチにプレイヤーが乗ったり炎があたったりすると線路が切り替わるので、思った場所とちがうところへ進むことも……。

ゴーゴートロッコ3

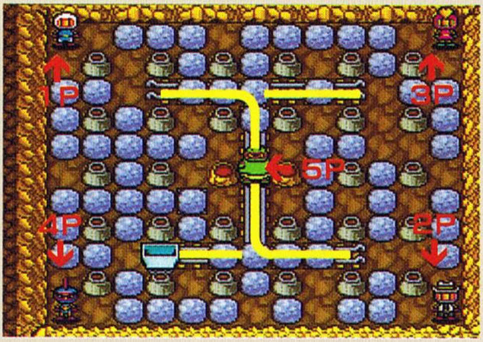
3つの裏バトルステージの中ではいちばんシンプル。それだけに、線路の上をうろうろして、誰かがトロッコに乗るのをさそったり、停止したところをねらったりという戦略が重要になる。

ゴーゴートロッコ4

画面をほぼ一周するような形に線路が敷かれている。これだけ線路が長いと体あたりで相手を倒せる可能性がかなり高い。危険はあるものの、やはりトロッコを使った攻撃がここでのメイン戦法だ。



BATTLE STAGE 8-2 ゴーゴートロッコ2

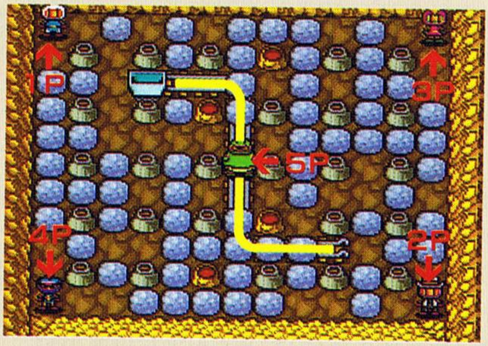


トロッコに乗ってライバルをけちらそう

トラップ	トロッコ
ブロック数	65個
アイテム数	27個(42%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ	パワーグローブ
ファイアーアップ	ボヨヨンボム
スピードアップ	ルーイ
ボムキック	ドクロ

BATTLE STAGE 8-3 ゴーゴートロッコ3

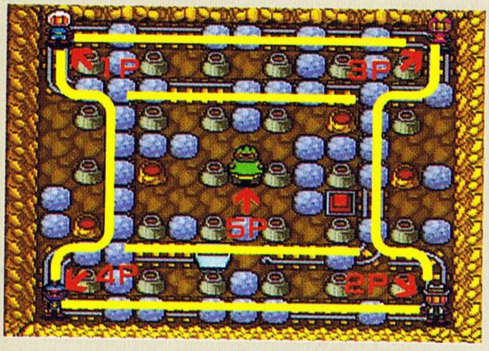


画面中央で壮絶なバトルがはじまる!!

トラップ	トロッコ
ブロック数	65個
アイテム数	27個(42%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 8-4 ゴーゴートロッコ4



長距離トロッコで勝負を決めよう!!

トラップ	トロッコ
ブロック数	49個
アイテム数	27個(55%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

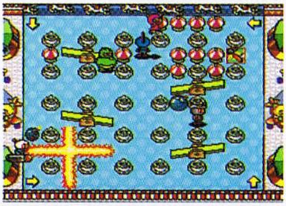
裏 BATTLE STAGE 9 シーソーパーク

シーソーパーク2

画面の四隅にカーブマークが配置されているのがポイント。シーソーからボムが飛んだり、蹴ったボムがカーブマークで曲がったりするので気が抜けない。後半はこれにみそボンが加わり……！

シーソーパーク3

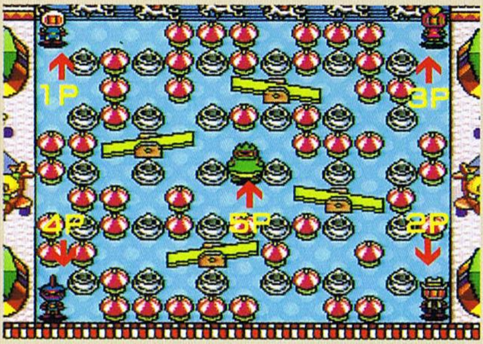
ほとんど2と同じ。ちがうのはシーソーの配置場所と、カーブマークの向きだけだ。2ではカーブマークにボムを蹴ると右まわりに移動するが、このステージではボムが左まわりに移動するのだ。



シーソーパーク4

カーブマークが倍になり危険度も大アップ。蹴ったボムがカーブマークにあたるとかならず画面の中央に進むようになっている。これを知っていないと、あっというまにやられてしまうのだ。

BATTLE STAGE 9-2 シーソーパーク2

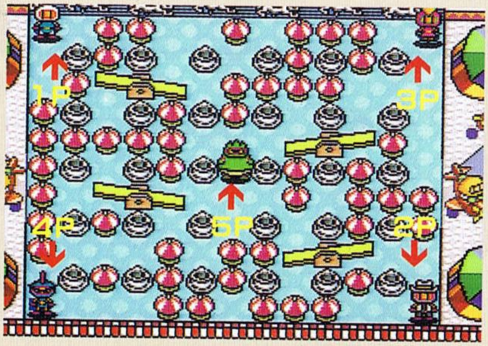


シーソーとカーブマークでボムが飛びかう

トラップ	シーソー・カーブマーク
ブロック数	49個
アイテム数	21個(43%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
パワーボム
ドクロ

BATTLE STAGE 9-3 シーソーパーク3

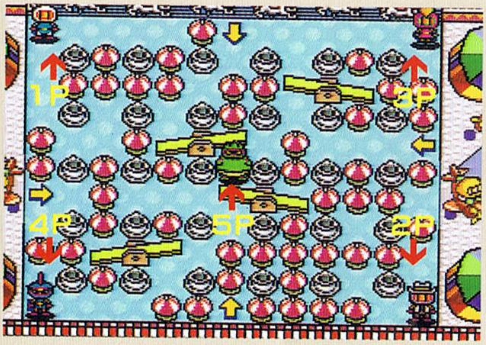


蹴ったボムが左まわりにカーブ!

トラップ	シーソー・カーブマーク
ブロック数	49個
アイテム数	21個(43%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
パワーボム
ドクロ

BATTLE STAGE 9-4 シーソーパーク4



カーブマークが2倍になって危険度も大アップ!

トラップ	シーソー・カーブマーク
ブロック数	49個
アイテム数	21個(43%)
パニック度	★★★★★

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
パワーボム
ドクロ

裏 BATTLE STAGE 10 ジャングルトンネル

ジャングルトンネル2

ジャングルが四角くつながっているのが特徴。上下につながる通路が5本あるので、画面の内側と外側の両方に気を配っていないといけない。ちなみに、ここではボムアップが8個も出現する。

ジャングルトンネル3

小さなジャングルが4つ並んでいる。誘爆をねらってボムをおけば、大爆発を起こすことができるはずだ。またとなりのジャングルを攻撃しやすいので、中に隠れるという作戦はあまり使えない。

ジャングルトンネル4

それぞれのジャングルが微妙にずれているので、誘爆はねらえない。ボムキックを持っているなら、ジャングルに向かってボムを蹴りこみ、中になにもないことを確認してから通過しよう。

BATTLE STAGE 10-2 ジャングルトンネル2

ファイアーアップはなし! ジャングルを活用しよう

トラップ	ジャングル
ブロック数	49個
アイテム数	22個(45%)
パニック度	★★★☆☆

- ボムアップ
- スピードアップ
- ボムキック
- ボヨヨンボム
- ルーイ
- ドクロ

BATTLE STAGE 10-3 ジャングルトンネル3

茂みの中から となりのジャングルを攻撃！

トラップ	ジャングル
ブロック数	49個
アイテム数	20個（41%）
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 10-4 ジャングルトンネル4

ジャングルの配置と 上下の通路がポイント

トラップ	ジャングル
ブロック数	49個
アイテム数	20個（41%）
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
スピードアップ
ボムキック
ボヨヨンボム
ルーイ
ドクロ

BATTLE STAGE 11 ボムボックス

次々と危険がせまるハプニング続出ステージ!

巨大な炎が飛び出すボムボックスがこのステージの目玉。上下左右、全方向に神経を集中して戦おう。

STAGE DATA

ボムボックスは炎をあてると誘爆し、巨大な炎が飛び出す。回転ドアはバトルステージ2に登場した回転キャンディとまったく同じだ。アイテムでは2つ出現するパワーグローブが勝敗を分けるカギ。

トラップ	ボムボックス・回転ドア
ブロック数	65個
アイテム数	25個(38%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ	×5	パワーグローブ	×2
ファイアーアップ	×5	ルーイ	×5
スピードアップ	×5	ドクロ	×1
ボムキック	×2		

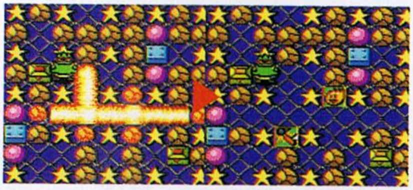
前半 ボムボックスは後半まで温存！

ボムボックスは、ソフトブロックがたくさん残っている前半に使っても本来の力を引き出すことができない。ボムボックスの巨大な火力がソフトブロックにさえぎられてしまうのだ。後半まで残しておけばいろいろな使い方ができるので、ボムボックスには炎をあてないように気をつけよう。

◀ブロックにあたって炎がのびない。これでは火力1のボムと効果は変わらない。

前半は5Pが超有利

5Pは前半のうちにボムボックスを使うのも1つの手だ。スタート地点の上か下にボムをおけば、ボムボックスに誘爆して4～5個のソフトブロックを一気に破壊できる。アイテムを早く集めるにはもってこいだ。



▲すぐにボムボックスに誘爆させよう。 ▲いきなりたくさんのアイテムが出現！

後半 前半でのアイテム集めが大きく影響

ボムボックスは1度使うとなくなるので、後半では持っているアイテムの数が勝敗を分ける。だが、作戦しだいではチャンスは誰にでもある！

ボムボックスを利用

後半までボムボックスを温存できたらこれを利用しよう。ふつうに誘爆させるだけだとかんたんによけられてしまうので、遠くから誘爆させたり、おとりのボムを使ったりして工夫しよう。

▲このくらい遠くにボムをおいて……。 ▲誘爆！ 油断した相手を直撃だ。

ドアを使ってピンチ脱出

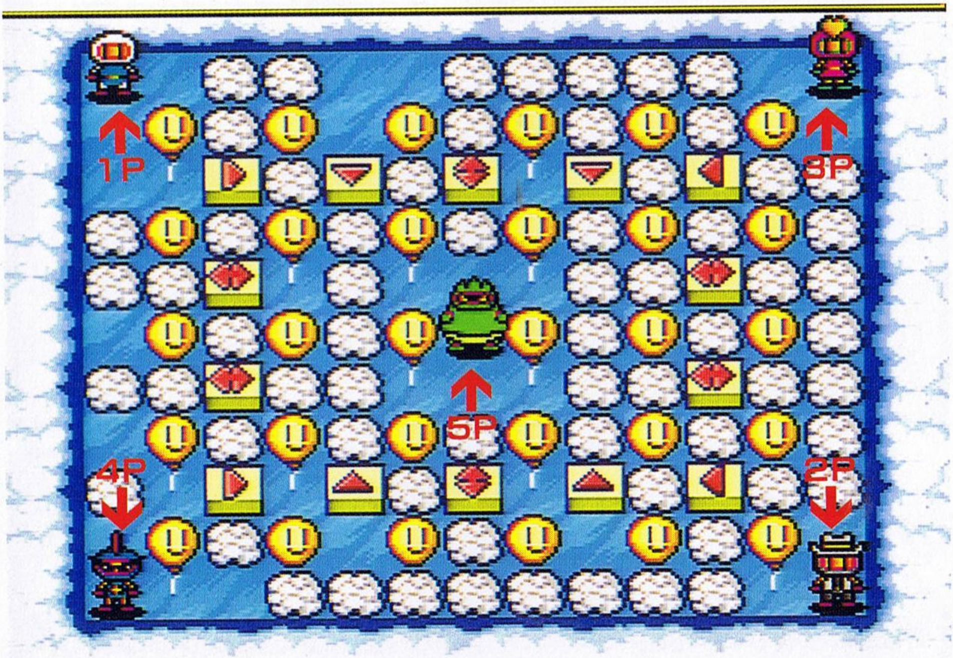
アイテムをほとんど持っていないときは、ドローねらいで逃げまわるのもいいだろう。回転ドアはそんなときに役立つトラップだ。障害物があって逃げ場がないときにすばやく使おう。

▲いっけん逃げ場がないように見える。 ▲だがドアを使えば炎にはあたらない。

BATTLE STAGE 12 ガタガタブロック

よく考えてボムをおかないと勝利はない!!

これまで登場したバトルステージとは、まったくちがうパズル的なむずかしさがある。よく考えて戦おう。



STAGE DATA

ガタガタブロックは炎をあてると矢印が向いている方向へ移動する。ただし上に動かしたいときは下から、右に動かしたいときは左からというように、裏側から炎をあてないといけないのだ。

トラップ	ガタガタブロック
ブロック数	65個
アイテム数	28個(43%)
パニック度	★★★★☆

ボムアップ
ファイアーアップ
スピードアップ
ボムキック
パワーグローブ
パワーボム
ルーイ
ドクロ

前半 ブロックを内側へ押し込もう!

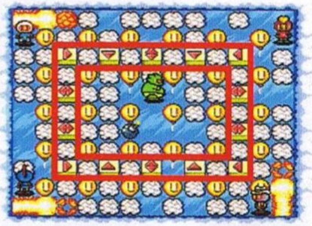
いつまでも外側のせまい場所で戦っていたのではらちがあかない。ソフトブロックをこわしてあるていどアイテムを集めたら、画面の中央をめざそう。ガタガタブロックを動かさないと内側には入れないので、あらかじめ移動先のソフトブロックをこわしておくことも忘れずに。

▲ガタガタブロックに炎をあてよう。

▲これで内側に入れるようになる。

またもや5Pが有利

ガタガタブロックが外側からの侵入を防いでくれるので、5Pは時間をかけてアイテムを集めることができる。矢印が2方向に向いているガタガタブロックならば、押し返すことが可能。うまく使えば後半まで相手を侵入させないこともできる。



▲ここが5Pの防衛ライン。侵入を許すな！

後半 内側で接近戦か外側から攻めるか？

後半はソフトブロックがなくなるので、あるていど自由にガタガタブロックを動かせるようになる。内側と外側をつなぐ通路もできはじめるので、どちらで戦うかはそのとき持っているアイテムしだいだ。

アイテムをたくさん持っているときは、内側で積極的に接近戦。ブロックをいちばん外側まで押し込んで、道をふさぐのもいいだろう。アイテムがない場合は外側のせまい地形を利用して相手を追い込もう。

▲しつこく追いかけまわしてミスをさそうのだ。

▲ガタガタブロックを動かして接近戦をいどもう。

いつまでも外側にいると…

外側のせまい場所で戦っているときは、内側へ入るための通路の確認と残り時間に気に配らないといけない。あと先考えずに相手を追いかけまわしているとプレッシャーブロックに押しつぶされてしまうからだ。逃げ道を確保して、いつでも内側に逃げられるようにしておこう。

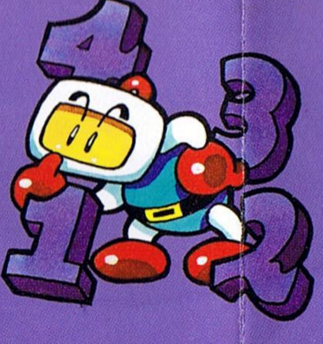
海の中
海の中って
いつおそわれるか
わからない…。
わ——、
海のギャング
どもだ——！
ずずず
あれ⁉
みんな
逃げてく…。
ひ～～
ぼく強そうに
見えるのかなぁ。
コボンザメがついていた…。
共同募金
共同募金
おねがい
しま——す。
社会人として弱い者を助けるのは当然だ…。
共同募金
ごくろう
さま。
ありがとう
ございます。
これを
どーぞ♡
共同募金

5
ウラ技編

ここを開ければ『スーパーボンバーマン３』に隠されているウラ技をすべて知ることができる。あんなことやこんなことも、全部キミの思い通りだ。さあ、思う存分楽しんでくれ！

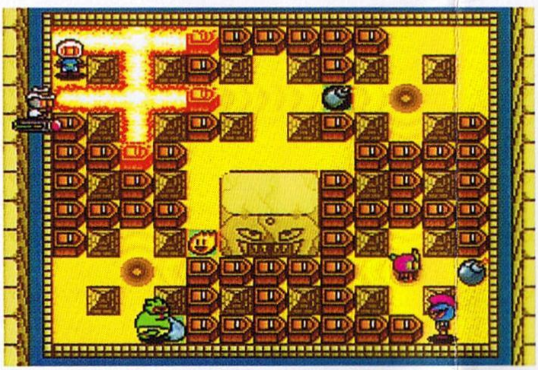
▶ページの右はしを、きれいに切ってから読もう！

バトルゲーム ウラ技完全カタログ



ここで紹介しているウラ技を使うとバトルゲームが2倍にも3倍にも楽しくなる。友だちとの対戦が白熱することまちがいなしなので、ぜひ試してみよう。

ウラ技でバトルゲームが大変身!!



▲ウラ技を使うといつもとちがったバトルを楽しむことができる。パッドを握る手も熱くなる！

P82から紹介している32個のバトルステージは、これから紹介するウラ技1と2を使うと遊ぶことができる。見た目は基本バトルステージと似ているものが多いが、実際に遊んでみるとかなりちがった印象を受けるはず。それぞれ性格がちがうバトルステージで、思う存分友だちとのバトルを楽しもう。

またこれから紹介するウラ技は、パスワードを入力するとバトルステージの内容やルールが変化するというものがほとんどだ。下の記事でパスワードの入れ方をくわしく紹介しているので、こちらもしっかり読んでやり方を確認しておこう。

パスワードの入れ方

▲タイトル画面で「NORMAL GAME」→「PASSWORD」の順に選ぶ。

▲この画面で4ケタのパスワードを入力。まちがうと×印が出るので気をつけよう。

▲バトルゲーム用のパスワードを入力するとこの画面になる。あとはふだんと同じだ。

▲ノーマルゲーム用のパスワードを入れるといきなりゲームがスタートする。

ウラ技1 いつもとちがうバトルステージが出現!!

ページ下の3つのパスワードを使うとバトルステージが変化する。パスワードを入力してからゲームをはじめると、ふだん遊んでいるバトルステージとはちがうことに気づくはずだ。ただし、3つのパスワードを同時に使うことはできない。たとえばバトルグループ2で遊んだあとにバトルグループ3を遊ぶと、バトルグループ2は消えてしまうのだ。この場合は、もう一度バトルステージ2を出現させるパスワードを入力しよう。

◀パスワードを入力したら、ふだんと同じようにルールを設定する。

◀ステージセレクト画面ではなにも変わったところは見られないが……。

たとえばバトルステージ1-2を遊びたい場合には…

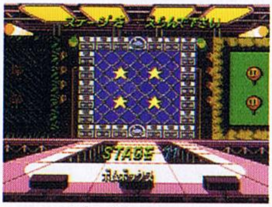
P82からの紹介を見てバトルステージ1ー2を遊びたくなったとする。この場合は、バトルグループ2を出現させるパスワードを入力したあとに、ステージセレクト画面でオナジミサンを選べばいい。最初の数字がステージ番号、次がバトルグループの番号とおぼえておこう。

バトルグループ2が出現	4622
バトルグループ3が出現	1616
バトルグループ4が出現	3194

各ステージの内容はP82以降を見よう!!

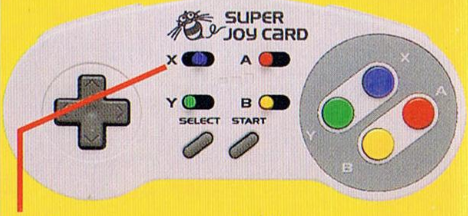
ウラ技2 隠しバトルステージが2つ登場!!

これはスペシャルステージを2つ出現させるというウラ技だ。ハドソン製のジョイパッドがないと成功しないので、技を試す前に、忘れずに用意しておこう。またこの技を使ったあとにウラ技1のパスワードを入力しても、残念ながらバトルステージの内容は変化しないのだ。



▲ウラ技を使ったあとに、ステージセレクト画面で好きなステージを選ぼう。

この画面でハドソン製のジョイパッドを使ってXボタンを約6秒間、2速連射する



連射スイッチをこの状態にしてXボタンを約6秒間押していればいい。成功すると合図の「ピピピピ」という音が鳴る。

STAGE11 ボムボックス

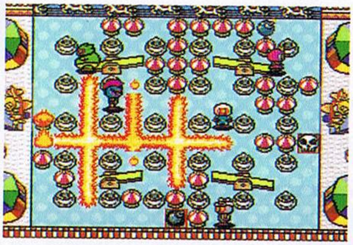
◀ボムがあたると巨大な炎が飛び出すボムボックスが登場する。

STAGE12 ガタガタブロック

◀炎をあてて動かせるブロックが登場。パズル的な要素がある面だ。

ウラ技3 レベル4のコンピュータと対戦!!

コンピュータのレベルは通常3が最高。だが下のパスワードを入力すると、さらに強力なコンピュータと戦うことができるのだ。おどろくほど手強くなるので、練習相手には最適だ。



◀動きにまったくスキがない。ボムキックやパワーグローブも使ってくる。

ウラ技1との同時使用もOK

「1511」と入力したら、Bボタンを押していったんタイトル画面に戻る。そこでウラ技1のパスワードを入力し直せばOKだ。下の写真のように前のパスワードが残っていれば成功。タイトル画面に戻るときはリセットボタンは使わないように。

コンピュータレベル4　1511

ウラ技4 あのゴールデンボンバーが出現!!

バトルの勝者だけが光り輝くボンバーマンになるという、「2」ではおなじみのゴールデンボンバー。下のパスワードはこのルールを使うためのものだ。前回はボンバーマンだけだったが、「3」では光り輝くキッドやプリティ、さらに下の写真のような黄金のメキシカンボンバーなども登場させることができる。

パスワードを入力してからバトルをはじめ、勝者が決まると次の勝負のときに色が変わる。

◀チャンピオンが決まったあと、ふたたびバトルをはじめると……。

◀前回の勝者だけ光り輝く金色に！　目立つことまちがいなしだ。

ゴールデンボンバー出現　5656

ノーマルゲーム ウラ技完全カタログ

ノーマルゲームのウラ技はこの2種類だ。どちらも強力な効果があるので一見の価値あり。一回クリアしたあとでも、ちがった楽しさを体験できるはずだ。

ウラ技1 ハードモードにチャレンジ!!

下のパスワードを入力すると敵キャラのHPが多くなっているハードモードを遊ぶことができる。ステージ1から苦戦するほど難度が高く、ボスキャラとの対決では相当のテクニックが必要になってくる。腕に自身がある人はぜひチャレンジしてみよう。

ちなみに次のウラ技2といっしょに使うことはできないので、自力で突き進んでいくしかない。がんばれ！

▲すべての敵が炎を2回以上あてないと倒せない。リモコンなどの便利なアイテムは欠かせない。

コンティニューする場合は……

ゲームオーバーになってしまった場合はその場でコンテニューを選ぼう。表示されるパスワードは通常と変わらないので、タイトル画面に戻ってから使ってもハードモードにはならないのだ。

ハードモード	6514

ウラ技2 フルパワーの状態でステージセレクト！

ふつうにゲームを再開するとアイテムを持っていない状態だが、下で紹介しているパスワードを使うとゲームを途中からはじめられるうえにアイテムもたくさん持っている。この技を使えば、キミもきっとクリアできるはずだ。

◀ステージからこの破壊力！ これならスイスイ進める。

フルパワー時に持っているアイテム

ボムアップ		ボムキック	
ファイアーアップ		パワーグローブ	
スピードアップ		リモコン	

ステージ1+フルパワー	0704
ステージ2+フルパワー	3200
ステージ3+フルパワー	2711
ステージ4+フルパワー	3870
ステージ5+フルパワー	4501
ステージ6+フルパワー	0606
最終ボス+フルパワー	3104

ハドソン公式
ガイドブック

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

雑誌 69913−9

定価900円（本体874円）

T1069913090903

©Shogakukan 1995
Printed in Japan